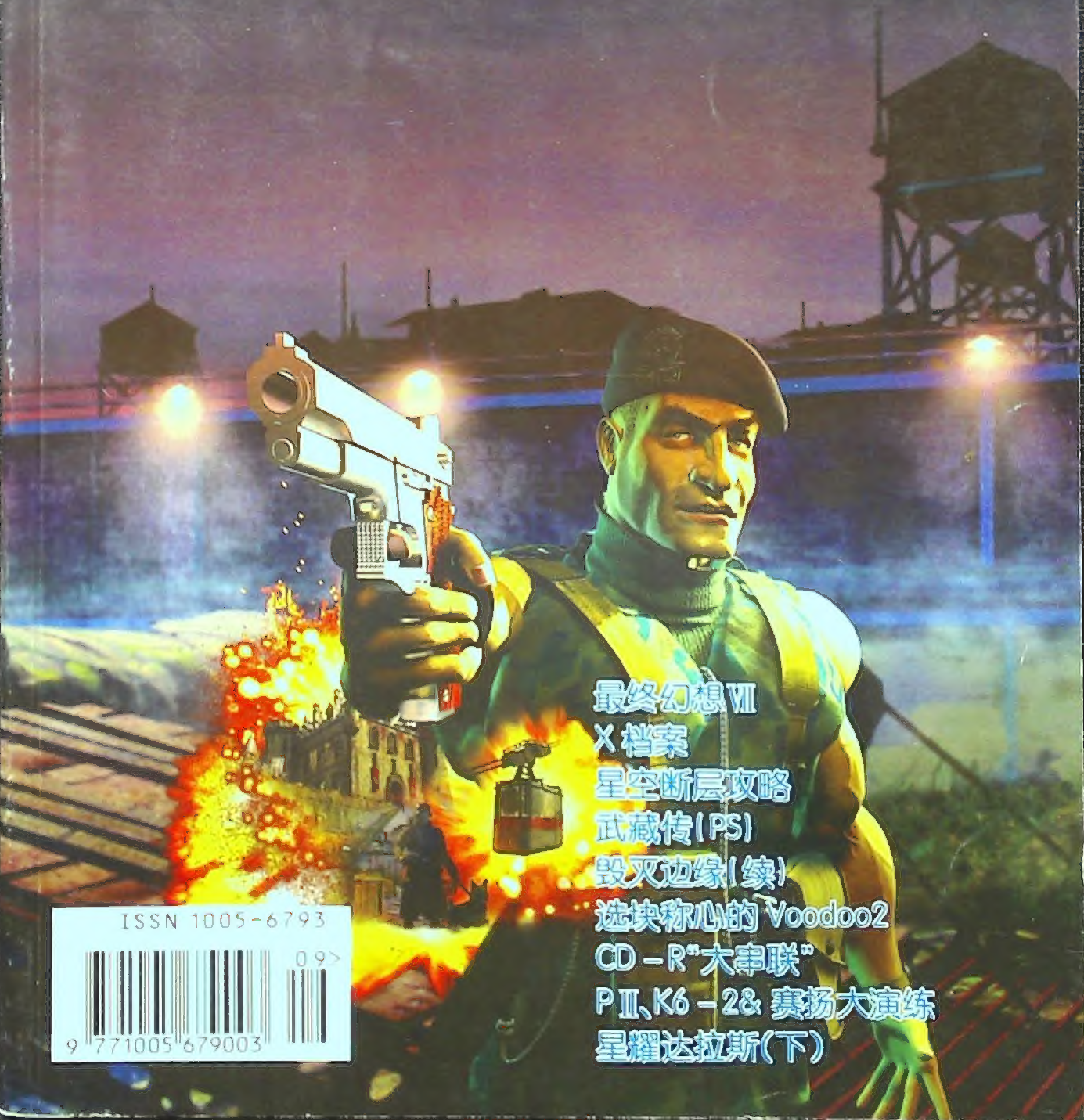
家用电脑与游戏机

1998.9

Family Computer & Game Machine Monthly

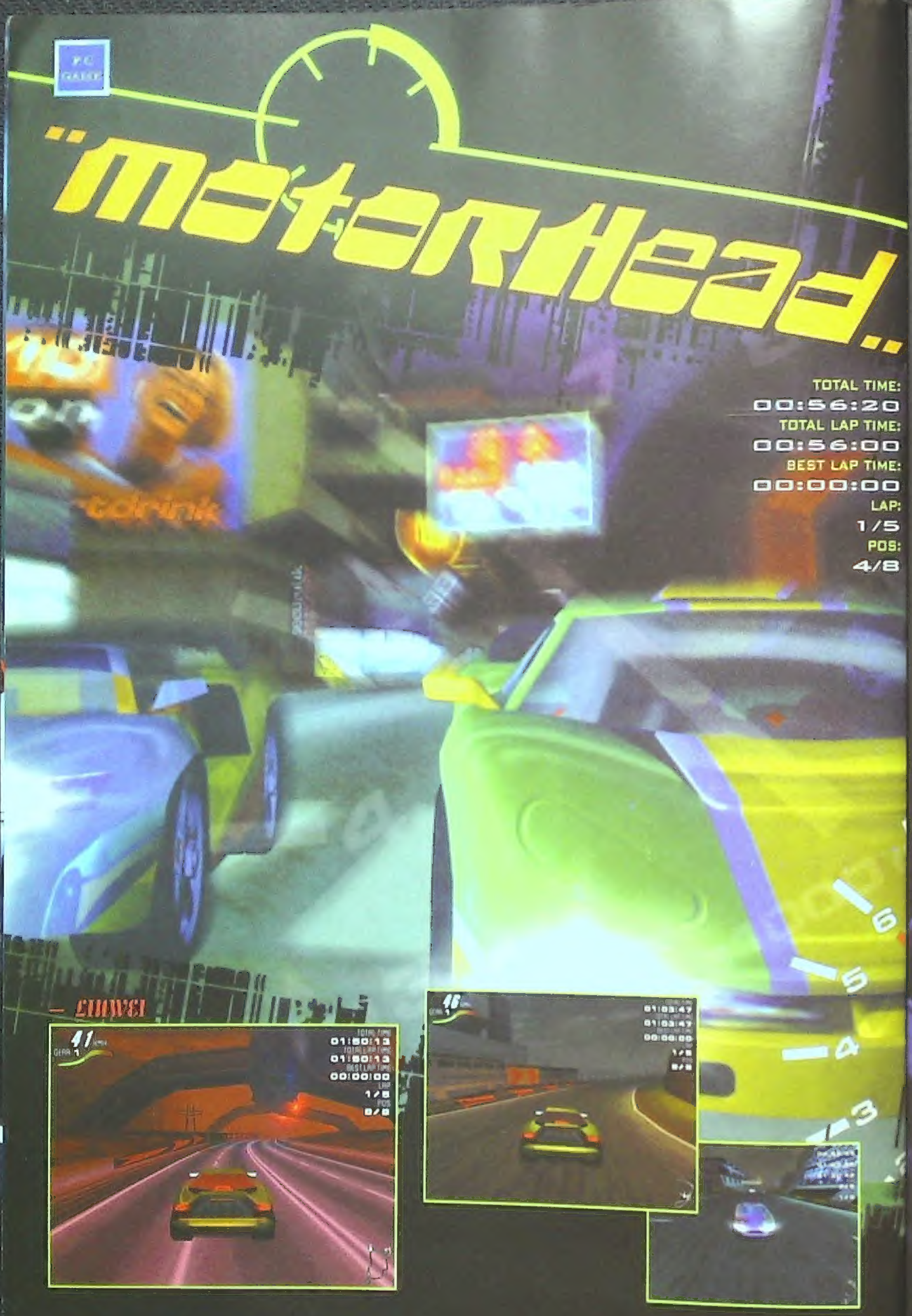


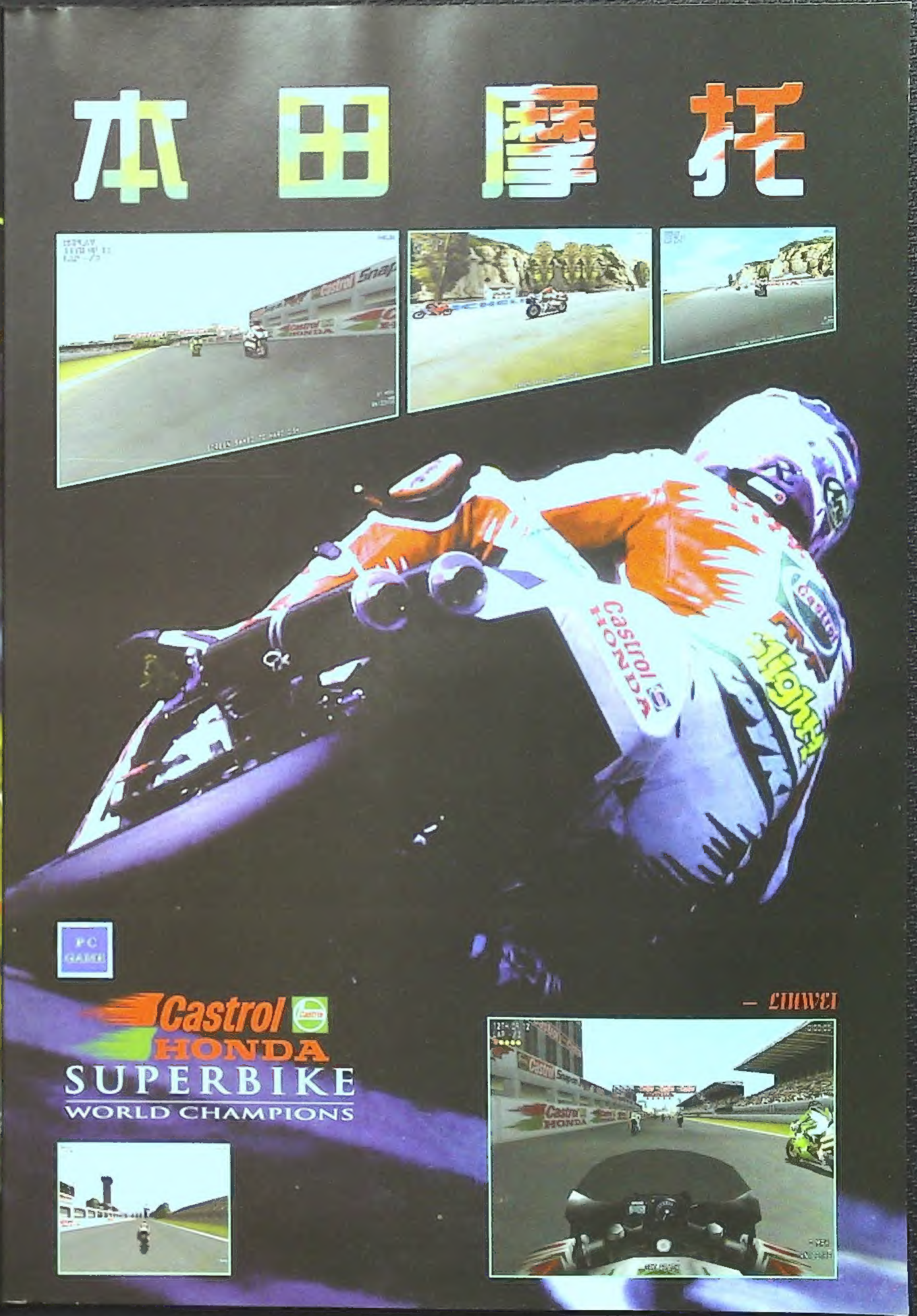
最终幻想Ⅶ
X档案
星空断层攻略
武藏传(PS)
毁灭边缘(续)
选块称心的Voodoo2
CD－R"大串联"
PⅡ、K6－2&赛扬大演练
星耀达拉斯(下)

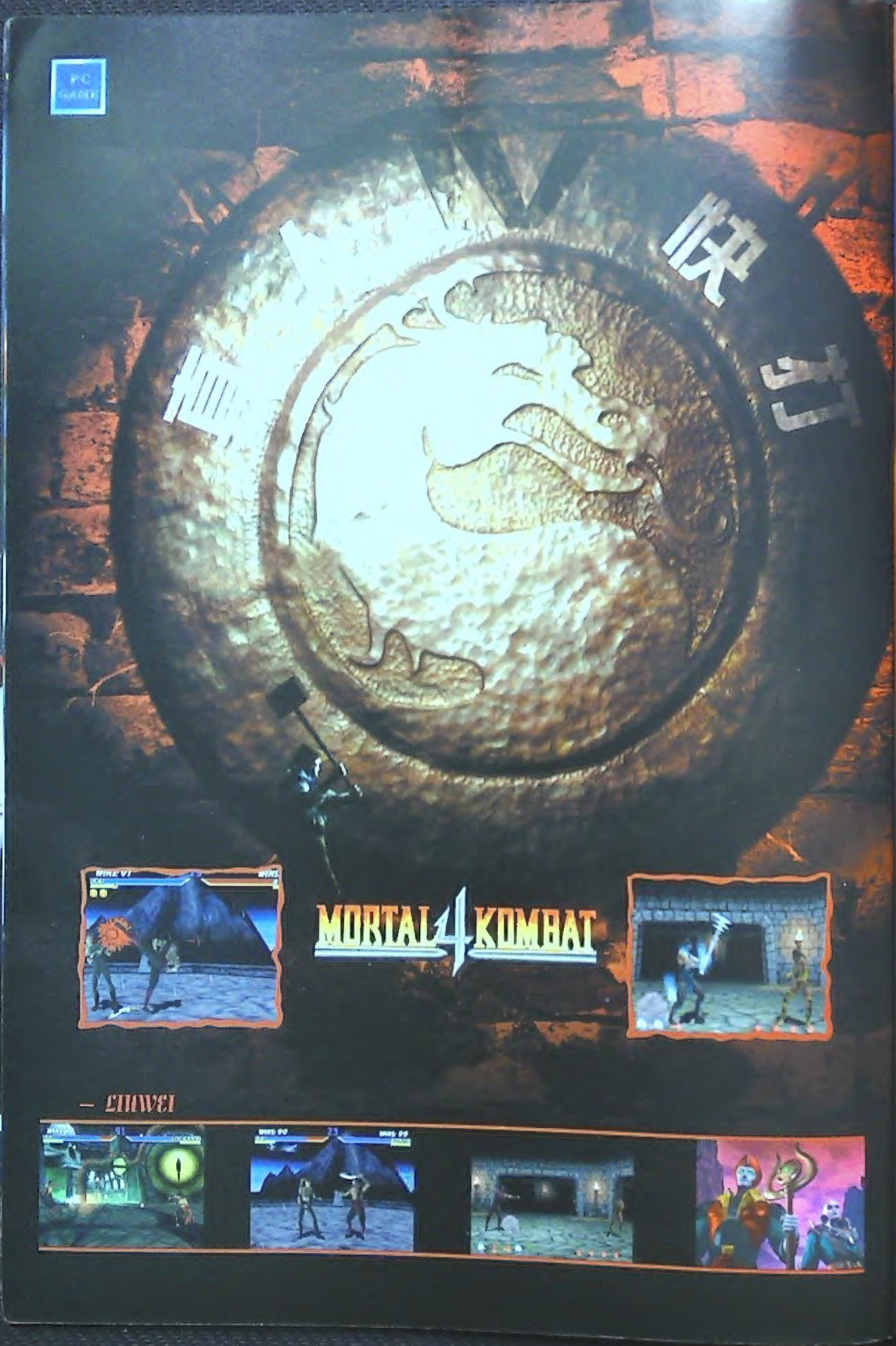
ISSN 1005-6793

9 771005 679003 09>

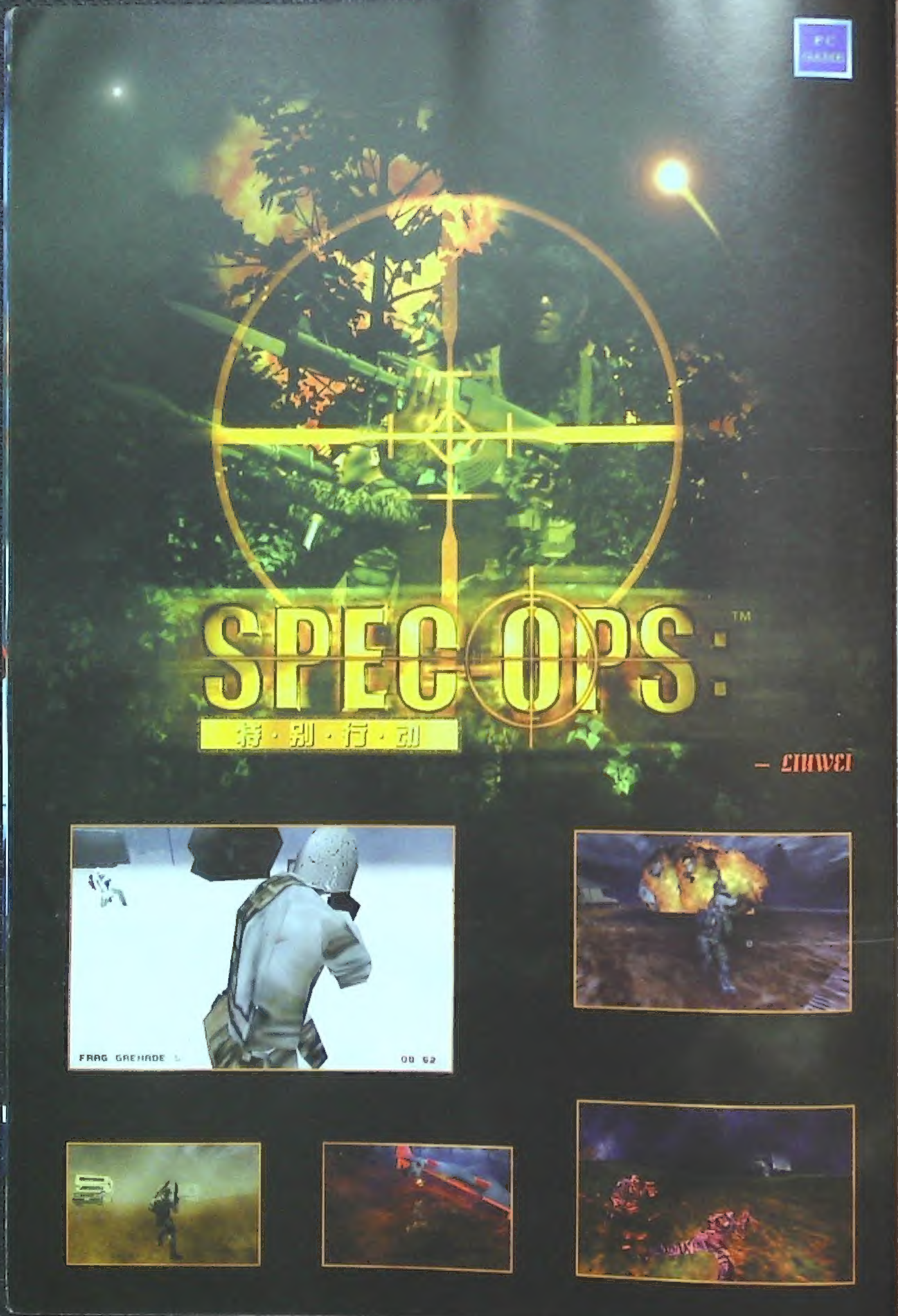
TOTAL ANNIHILATION
TOTAL ANNIHILATION
横扫千军
获得50余项国际大奖
TOTAL ANNIHILATION
THE CORE CONTINGENCY
1997 Game of the Year
Expansion Disk to the hit 3D Combat Strategy Game Total Annihilation
核心战事 热卖中
TOTAL ANNIHILATION
BATTLE TACTICS
Game of the Year
100 Quick and Explosive Missions for Total Annihilation!
战争艺术 即将上
中国图书进出口总公司进口发行
cavedog ENTERTAINMENT
1997
核心战事
75个超强战斗
50幅全新战场地图
25项惊心动魄的作战任务
种风格迥异的地形地
1997
战争艺术
新增六大战役
100项变化多端的作战任务
任务版
横扫千军


PC GAME
Motorhead..
TOTAL TIME:
00:56:20
TOTAL LAP TIME:
00:56:00
BEST LAP TIME:
00:00:00
LAP:
1/5
POS:
4/8
— LINWEI


本田摩托
PC GAME
Castrol
HONDA
SUPERBIKE
WORLD CHAMPIONS
— LINWEI


PC GAME
快
打
MORTAL 4 KOMBAT
— LIUWEI

ULTIM@TE RACE
pro
房车大赛
— LIUWEI
PC GAME



Family Computer & Game Machine Monthly

镜花园 98-09

北京 段晓川

湖北 况涛

昆明 李卓

福建 陈雪渊

—请作者速与编辑部联系

梦与游戏之间

九月，对许多人来说都是个很特别的开始。经过一个假期的修整而步入新学期的各位，重新回到熟悉的教室和亲切的老师同学之间，为人生的梦想而努力，那种应战的压力与成功的希冀是否会给你一种跃跃欲试的兴奋感觉？还有许多朋友，在这个九月终于走向了"外面的世界"，面对从未体验过的人、事、物，你是在现实的壁垒前让曾经拥有过的种种美好构想默默消散？还是依然保有一颗满怀憧憬的心去笑看人世？更多的人可能只是如许多个平平常常的日子一样迎来九月，毕竟生活是实际的，梦想是遥远的，游戏，则是虚幻的。

我喜欢在梦与游戏间穿梭。这并不是因为梦想的完美或游戏的超凡令人流连，我只是喜欢感受那种为人们展现美好再共同努力实现之的过程。也是因此，这个九月于我是特别的，因为它是我跨越梦与游戏之间的桥梁。二十四个月前，我有幸加入到这本杂志之中，得以与无数读者朋友分享游戏、梦想与生活。伴随着一期期杂志的编辑出版，我看到读者群落的游离与聚集，游戏产业的彷徨与成长，以及人们对游戏这个事物或贬或褒的言辞……偶尔我也会有点迷惑，感到"玩"的心态不仅难以捉摸，而且也令我们所关注的娱乐产业有些迷失了方向。时间走过一个小小的轮回，我又站在这曾经的起点上，考虑着这条路该如何向前走。如果说对梦与游戏的追求，是一种宣泄、一种寄托、一种构想、一种演练，那么对于现实而言，梦与游戏就是一种保护、一种理想、一种创造、一种实现。热爱和善待生活，你就能拥有积极的梦与游戏。也正是梦与游戏，让我对每一天都怀着无比热切的期待，努力去完善自己、调整自己。你对生活投入越多，你的梦与游戏就会愈加精彩。

每一期杂志出现在眼前时，你可能都会发现一些新的作者朋友，当然他(她)们会带给我们许多新鲜气息。不过这一次，你可能会发现还多了一个不知道哪儿来的家伙——我，你们曾经熟悉的 PC 兔子，今后却想有些变化了。我还是我，却希望从这一天起展现给大家另一面的我，我的"故事的角色"。那么这个变化是否能给大家带来些什么特别的东西呢？Hmm...这个嘛我会努力的。就在这一时刻，我们的杂志网站经过改版已经正式开放了，除了许多可供下载的好东西及最新的杂志信息之外，里面还有关于我们和杂志的许多"秘密"喔！其中特别新设的"玩家顾问团"还将邀请你展出自己最拿手的游戏，让你的经验帮助更多的新手上路吧，我就在那里恭候各位了。

游骑兵
rabbit@ fcgm. com. cn

家用电脑与游戏机

目　录

(总第 49 期)

主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
专栏编辑：刘　威　陈明辉
　　　　　梁华栋　崔　越
美术编辑：单　非　刘　炜
责任编辑：梁华栋
电　　话：编辑部 010－62237773－6
通信地址：北京 2069 信箱
业务/稿件：fcgm@fcgm.com.cn
读者信箱：reader@fcgm.com.cn
WWW 主页：http://www.fcgm.com.cn
广 告 部：010－62237778
发 行 部：010－62237779
传　　真：010－62219955
读者服务部(捷径公司)：010－62237773 转 12
主办单位：科学普及出版社
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号：ISSN 1005－6793
　　　　　CN 11－3450/TP
邮发代号：82－622
印　　刷：北京外文印刷厂
广告许可证：京西工商广字第 0010 号
地　　址：北京市西城区新街口二条甲 11 号
邮　　编：100035
出版时间：每月 13 日　定价 6.80 元

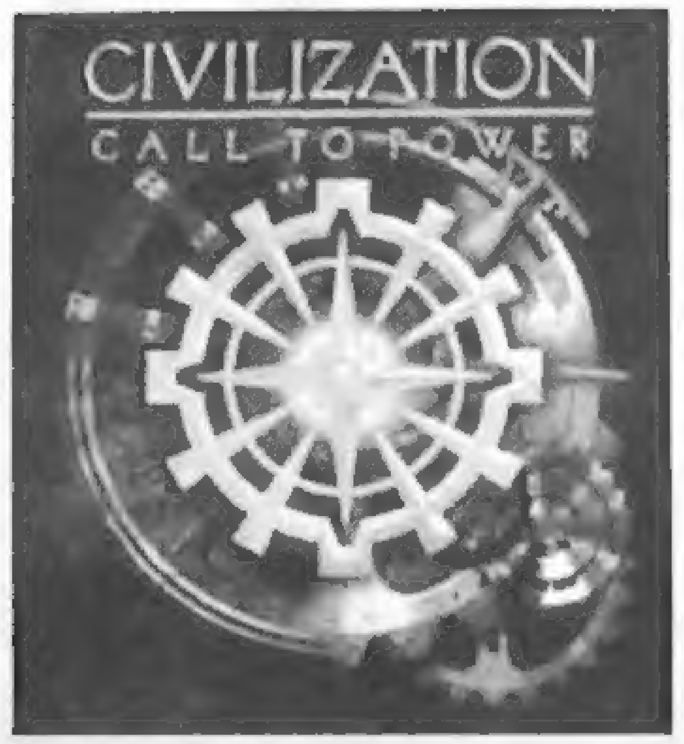
卷　　首 ▷梦与游戏之间 游骑兵▶01
新闻报道 ▷"文明"之争水落石出 ▶04
▷微软与《横扫千军》主设计师签约 ▶04
▷众星云集《命令与征服 II》 ▶05
上市烽火 ▷ ▶14
流星时空 ▷星际争霸：母巢战争 ▶18
▷盗贼：暗黑计划 ▶19
▷疯狂摩托 ▶20
▷彩虹 6 号 ▶21
▷帝国时代：罗马的兴起 ▶22
▷大富翁Ⅳ ▶24
▷生死之间 II ▶25
▷魔幻天下 ▶26
佳作赏析 ▷最终幻想Ⅶ 流星雨工作室▶27
▷X 档案 执火▶30
▷猎鹿人 浩文▶32
▷富甲天下 II 罗维▶34
攻略手记 ▷星空断层　完全攻略 立立▶36
▷魔法门Ⅵ　教战初步 陆坤▶42
▷老兵的忠告—《盟军敢死队》战术篇 常征▶45
▷最终幻想Ⅶ　心得篇 冯雷▶46
秘技档案 ▷魔法门Ⅵ　盟军敢死队　猎鹿人　越南战争　死亡陷阱　迫在眉睫　铁备兵团 II ▶48
排 行 榜 ▷尖端 100 ▶51
▷电玩点将榜 ▶53
业界星空 ▷星耀达拉斯(下) 赵峰▶55
▷超越传统——追踪《盟军敢死队》 Ford▶57
电视游戏广角 ▷REAMCAST 新作快报 宇洁▶59
▷武藏传 杨子江▶63
▷新作短波 吴波▶66
难症会诊 ▷ ▶69
捷径加油站 ▷ ▶72
阶梯教室 ▷Microsoft 的复活节彩蛋 周强▶73
▷星星点灯(续)——P II、K6－2& Celeron 大演练 ▶75
▷《FIFA 足球经理》修改手札 刘璐▶78
游戏研究 ▷教你轻松编游戏(六) 杨鲁新▶80
PC 工具箱 ▷有趣的聊天软件——Ultra HAL 闻茫▶83
网络港口 ▷品味 Java 飞翔鸟·周晓阳▶85
▷ISP，生存真的个性十足吗？ ▶87
硬件兵工厂 ▷游戏手柄名器赏鉴(三) 严莲▶88
▷CD－R/RW"大串烧" 飞翔鸟·冯贺▶90
▷选块称心的 Voodoo2 流星雨工作室·徐昱▶92
多媒体书屋 ▷《大众文化》光盘杂志浅观 绿茶▶97
▷步入西方音乐的殿堂——《雷石音乐圣经》 廷军▶98
▷望星空——《天问》 严虹▶99
文 渊 阁 ▷毁灭边缘(续) 秋林▶100
镜 花 园 ▷ ▶104
编读往来 ▷杏花村 小马▶106

电子游戏是通往电脑世界的捷径

《家用电脑与游戏机》
月刊
欢迎你加盟
倡导电脑文化　追求美好人生
历经四年磨炼
羽翼日渐丰满
深得读者喜爱
备受业界关注
腾空振翅欲高飞
诚征志远者同行
文字编辑 2 名：
喜爱游戏，了解行业，擅长写作
广告经理 2 名：
有相似工作经历，懂电脑
(性别不限，30 岁以下，大专以上学历)
等候你的简历(7 日内答复)。
本刊编辑部 98.9

本刊如印刷质量有问题，请将残书寄回编辑部，我们负责调换
正文用纸：山东寿光造纸集团股份有限公司

专业制作
软件包装
本厂设备：德国罗兰对开印刷机；捷克四开四色印刷机
经营项目：各种中高档包装盒印刷制作及彩色印刷品；黑白说明书；光盘标；瓦楞纸盒
燕华彩色印刷公司
地址：北京市朝阳区北沙滩龙王堂甲 1 号
电话：010 62386117　62004281
传真：010 62004281
手机：1391144368



尘埃落定
——"文明"之争水落石出

今年，美国的电脑游戏界打了多起混乱不堪的官司，《文明》的官司就是其中之一。如今，这场官司终于尘埃落定，有了一个最终的结果。在揭示结果之前，先让我们来了解一下事情的来龙去脉。

图版游戏《文明》的原创者 Avalon Hill 和他的母公司 Monarch Avalon，率先在美国正式发行了这款游戏之后，将有关《文明》的所有权卖给了 MicroProse 公司，使《文明》成为电脑游戏发展史中极为重要的一块里程碑。但由于重要人物 Sid Meier 的离开，MicroProse 对于《文明》的热情大不如前，所以将电脑游戏《文明》授权给了对此感兴趣的 Activision 公司 没想到这两家公司之间的交易惹来了《文明》原创公司的非议，所以不可避免地引来了一场官司。

幸而这场官司的最终结果使三方各得其所，文明之争也就此得以平息。首先，原创者 Avalon Hill 和 Monarch Avalon 公司仍然拥有《文明》的创始权。该公司总裁 Jackson Y. Dott 说道："我们很高兴看到一个对于各方来说都不错的结果。"其次，Activision 公司将得到发行他们自己的《文明》系列游戏的权利。在 MicroProse 的授权之下，Activision 将拥有发行自己制作的名为《文明：呼唤力量》的电脑及其它游戏平台的同名游戏的权利。另外，该公司还将拥有在全球范围（日本除外）内发行《文明Ⅱ》的 PlayStation 版本游戏的权利。对此，Activision 的总经理 Robert Kotick 说道："看到这样的结果，我们十分高兴。《文明》是一个重要的游戏产业特权，而现在我们将使这个传奇延续下去。"

显然，MicroProse 公司是这场官司的大赢家，这也是意料之中的事情。尽管该公司未来有关《文明》这个游戏的计划尚未得知，但可以肯定他们将从这次对 Activision 的授权中得到很大的收益。"这个解决方案确立了 MicroProse 作为《文明》有关权利拥有者的地位。"MicroProse 的总经理 Steve Race 如是说："这照顾到了三方的利益，并且将减少消费者对于市场上《文明》这个品牌的迷惑。"

喜获宝刃
——微软与《横扫千军》主设计师签约

当今电脑产业中，也许只有微软才能想做什么就做什么。微软像一只巨大的章鱼那样，把自己长长的触角伸向它所能触及到的任何地方，连朝气蓬勃的电脑游戏业也毫不例外。

七月底，微软宣布同由著名电脑游戏设计师 Chris Taylor 组建的游戏制作公司 Gas Powered Games（以下简称 GPR），签定代理发行多个游戏的合约。

作为一名老资格的游戏设计师，Taylor 在创建自己的公司以前曾为多家游戏公司设计游戏。作为 Cavedog 游戏制作公司的主设计师，由他带领制作的即时策略游戏《横扫千军》(Total Annihilation) 在 1997 年大出风头。离开 Cavedog 以后，他成立了自己的公司 GPR，原来的同事 Jacob McMann、Bart Kajanka、Rick Saenz 等也加入其中。目前，GPR 正集中精力为微软制作一个运行在 WIN95 平台下的角色扮演游戏。

"微软依靠这样一个强有力的游戏开发小组，在确保游戏制作品质的基础上获得良好的商业成绩，是轻而易举的事。" Taylor 在一份声明中写到，"我们有一样的先见之明，因此 GPR 选择了微软作为自己的合作伙伴，发行我们的第一个游戏产品。"记者为此采访了 Taylor，他对此表示："当初我离开 Cavedog 时候，就好象从飞机上跳下而忘了带上降落伞包。当我用了一个星期的时间将自己调整过来之后，我决定重新开始，所以就有了 GPR。我个人比较欣赏微软的游戏发行方式，所以选择与它合作。另外一个原因是，公司的驻地离微软很近，这让我们觉得更容易地进行彼此之间的沟通。"Taylor 对于这次的合作充满了信心，并表示再没有比制作一个受欢迎的游戏更能让他感到满意的事情了。

微软则表示："与 Chris Taylor 和他的 GPR 公司合作，我们觉得很兴奋。Taylor 在设计制作优秀游戏上可谓经验丰富。而我们之间的合约，将保证 GPR 有充分发挥自己想象力，依照自己的观念来设计制作游戏的自由。"

群星云集
——《命令与征服Ⅱ》过场影片演员阵容庞大

在 Westwood 即将发行的本年度大作《命令与征服：泰伯利亚之日》(Command & Conquer: Tiberian Sun) 中，身兼电影演员及配音演员的 James Earl Jones，将挑战他演义生涯中的首个互动娱乐角色。另一位曾在影片《未来战士》中扮演未来英雄的演员 Michael Biehn，也将出现在游戏的过场影片中。

Jones 曾经出演过《田地之梦》、《追击赤色十月》等著名影片。作为配音演员，我们也曾在迪斯尼动画片《狮子王》和电脑游戏《杀人月》中听到过他的声音，不过他最得意的杰作是电影《星球大战》三步曲中为 Arth Vader 的配音。这次在《命令与征服：泰伯利亚之日》中，他将扮演 GDI 方的领袖——所罗门将军。Biehn 则将扮演他的第一助手——指挥官 Meneil。游戏中所有过场动画都将在 Westwood 摄影棚和美国内华达洲红色岩石峡谷国家公园内拍摄。

将在游戏中出现角色的演员还有：Francesco Quinn（著名演员 Anthony Quinn 的儿子）将扮演 NOD 的军官 Vegas；Christine Steel 将扮演突"变异种"；Monika Schnarre（曾出演电影《和平卫士》）将扮演 Oxanna；Frank Zagarin 将扮演 NOD 的指挥管 Slavik。至于《命令与征服》中声名狼籍的 NOD 领袖 Kane 的扮演者将仍由 Westwood 的 Joe Kucan 担任。如此豪华的演员阵容，或许只有在 Westwood 的游戏中才能一见吧。

凤凰涅磐
——《龙与地下城》重获新生

你有没有想象过生活在一个充满了神奇魔法、洪水猛兽和英勇骑士的世界里？在你的人生里程中，从头至尾只做一件事情——冒险？不要以为这是不可能的，只要你拥有一台个人电脑，便会梦想成真……

今夏，Wizards of the Coast 公司和 TSR 公司联合宣布，将在 98 年十月发布《龙与地下城》AD＆D (Advanced Dungeons & Dragons) 核心规则 2.0 版本的光盘版，并同时支持以 WIN95 和 WIN98 为基本操

作系统的个人电脑。

此核心规则的 2.0 光盘版，将成为风行一时的图版游戏《龙与地下城》的电脑游戏的最佳助手。它将使玩家和地下城主轻而易举地创建出新的角色、怪物、财宝、针对每个游戏场景的全彩地图以及任何有关游戏规则的索引和参考。也就是说，以前大家要一起围在桌子前进行的游戏，现在被搬到了电脑中。

光盘中的核心规则包括：九个完整的《龙与地下城》的规则书，有进行全文搜索的能力；一个新的玩家角色产生软件，用来帮助创建新的游戏角色和 NPC 人物；两个地图产生器等系列详尽的帮助玩家进行游戏的工具。全新的控制界面，十分简易上手，让新手不至于一开始就产生很深晦涩的感觉。

在图版游戏日渐衰落的时候，这两家公司希望这张光盘能使《龙与地下城》获得重生。

风云再起
——“职业玩家联赛”第三季开赛

国际互联网上的“职业玩家联赛”(The Professional Gamers' League，以下简称 PGL) 1998 年第三季度的比赛，已经准备启动。在新一季的比赛中，玩家将会发现一些新变化。

首先，这次比赛的初赛将不仅仅是在 TEN 网的游戏服务器上进行。主要原因是此次参赛的游戏共有两个——《雷神之锤 II》(Quake II) 和《星际争霸》(Starcraft)，而后者的参赛方法是看玩家在战网(Battle. net)上的战绩排名。

“尽管 TEN 本身就是 PGL 的创建和拥有者，并一直为联赛的每个赛季提供条件，但是我们始终都把 PGL 作为独立于 TEN 运作之外的一项比赛。这次我们和 Blizzard 签定的协议将会使我们长期合作。” TEN 商业发展部门的副总裁 Greg Harper 如是说道。

其次，为了吸引更多高水平的玩家投身到 PGL 中来，第三季度比赛的奖金数额也将有所提高。个人赛的比赛奖金将从去年的 2 万美元提高到现在的 3 万美元；组队比赛的奖金更高达 7 万美元，而去年才只有 3 万美元。如果想参赛的话，你只需登记到 http://www.pgl.net，并支付一定赛费就可以了。登记的日期从 7 月 30 日直到 9 月 4 日。联赛的资格赛将从 8 月 14 日开始直到 9 月 6 日结束。而联赛的常规赛季则是从 9 月 13 日到 10 月 18 日结束。最后的决赛将于 11 月的 12 日至 14 日进行。

AMD PGL PROFESSIONAL GAMERS' LEAGUE

耳朵的新选择
——“波士顿数字剧院 6000”

从最原始内设的只会“嘟嘟”叫的电脑标准喇叭，到利用位置声音的先进发声装置，电脑游戏中的音效技术的发展，一直呈显著上升趋势。现在的电脑游戏玩家，越来越注重游戏中的声音质量，但是绝大多数使用杜比数字系统的游戏，其电脑音响效果听起来就像是一副廉价的耳机。

最近，美国波士顿声学向公众介绍了一套名为“波士顿数字剧院 6000”的音响系统。这是一套完全和最新杜比数字 5.1 标准整和的环绕音响系统。著名的 Gateway 公司，使用了自己的产品来帮助介绍波士顿声学的这套新整和过的数字声音系统，并宣布将选择这套系统作为公司的数字多媒体系统的组成部分。

“波士顿数字剧院 6000”最令人感兴趣的是——它将所有的处理工作都集中在系统中央声道的喇叭内完成，使用者通过一个遥控器就可以方便地操纵这个六件一套的音响系统（五个喇叭和一个低音扩音器）。另外这套系统还和 DVD 兼容，即使游戏玩家今天选择了“波士顿数字剧院 6000”，也不用担心在 DVD 游戏流行的未来落伍。目前，这套音响系统只和 Gateway 公司的产品一起销售，价值大约是 450 美元。

雨过天晴
——Blizzard 侵犯告一段落

Blizzard 公司可能利用网络游戏服务器“战网”(Battle. net)搜集用户私人信息一事惹出的官司，目前证实已被取消。Blizzard 的发言人表示：他们不会利用出现在“战网”上的任何一个游戏来收集玩家的个人信息。因此预言这场拖延了 3 个多月的官司将“很快被取消”。

不知为何，控方的代理律师 Donald Driscoll 同意不再经手这个案子。但是他坚持认为：Blizzard 利用了某种程序偷窃了在“战网”上进行《星际争霸》游戏的玩家的个人信息。“这是我们一直试图去证明的至关重要的一点。”Donald Driscoll 一再表示如此获得玩家的个人信息是轻而易举的事情，并且认为在游戏公司和消费者之间，消费者权利保护组织的作用相当重要。他重申“游戏公司必须尊重隐私权。”

BLIZZARD ENTERTAINMENT

祸由内出
—— Cendant 因财务问题遭受重创

Blizzard 与 Sierra 的代理发行公司 Cendant 在 7 月底遭受重创，公司内八名高层职员一起递交辞呈，其中包括该公司主席 Walter Forbes。直接导致这次集体辞职的原因，是几个星期前 Cendant 公司被发现有严重的财会问题，使该公司内部始终笼罩在一种不安之中。

《纽约时报》报道说“Cendant 公司正在调查财务上的受损程度。一份调查显示在 Cendant 与 HFS 公司合并之前，Cendant 是由 CUC 更名而来的，那时的 CUC 公司大约超过 60% 的利润是假造的。”

“Cendant 公司内部的职员和股东们在最近的几个月里因为不诚实的行为正在遭受惩罚。今天我们看到的一些不应该发生的事情深深地伤害了我们，” Cendant 的主席 Walter Forbes 在离职前心情沉痛的表示：“同时，尽管我在很多场合提到了这些，但是由于我对于财会方面违例的事情一无所知，所以收效甚微。不过我知道股东和公司雇员们的心中最渴望的就是尽快将这些还不确定的事情解决。”

Forbes 的离开对于 Cendant 来说是一个不小的打击。他的离开将带走大约 3500 万美元的资金。但尽管如此，Cendant 的发言人还是表示：“Cendant 将不会受到这次的辞职事件的任何影响。”同时，由于 Cendant 语气坚定的声明，事发的第二天，Cendant 公司的股票价格有了些许的上扬。

《黑暗王朝 II》试图突破即时策略游戏颠峰

今年 7 月底，Activision 公司正式宣布即时策略游戏《黑暗王朝 II》(Dark Reign 2) 已在制作中，并表示：这将是“一个完全的 3D 即时策略游戏”。游戏预计将于 1999 年夏季发行。这次的制作将由新组成的 Pandemic Studios 完成，他们中的部分成员曾经是《黑暗王朝》的制作人员。《黑暗王朝 II》的故事将发生在前作情节结束之后的 26 世纪，大概还是老一套的科幻题材。

“通过《黑暗王朝 II》，我们试图达到一种突破，从而为即时策略游戏重下定义。”游戏制作小组的总裁 Josh Resnick 这样说道，“游戏将在完全真实的 3D 战场上展开。我们将证明 3D 图象可以为即时策略游戏带来超过漂亮图形的特殊效果。我们所说的 3D 效果，将使玩家拥有自由控制他们的观察视角的能力，而这正是所有即时策略迷们所一直渴望看到的。请想象一下，做战场主宰者的感觉吧。自由的从任何视角观察战斗中发生的一切，该是多么美好的事情啊。”

电子艺界 1998 年度第一财政季度大获丰收

电子艺界日前公布了它 1998 年度第一财政季度（截止到 6 月 30 日）的财政收入结果。这些数字令电子艺界开心不已。首先，相比去年同期该公

司的总收入增加了44%达到了1.78亿美元,净收入也达到了370万美元,而去年同期的这个时候该公司净收入还是负数。

电子艺界这一季的大丰收主要归功于足球。电子艺界同时在个人电脑、PlayStation、任天堂64三个游戏平台上发行的足球游戏《世界杯98》(World Cup 98)以及《FIFA98:世界杯之路》(FIFA: Road to the World Cup)借今年法国世界杯的东风,先后取得了极佳的销售成绩。"同时在三个游戏平台上发行的《世界杯98》是我们在世界范围内发行的最成功的游戏产品。"电子艺界的主席Larry Probst证实了以上两个游戏的成功。另外,《暴力摩托3D》、《极品飞车III》以及《棒球99》的PlayStation版本游戏也同时是电子艺界这一季度的闪光点。

"创新"的RIVA TNT炸弹

创新公司(Creative)在七月底宣布,将在原有2D/3D图形加速卡产品的基础上再推一款——Graphics Blaster RIVA TNT图形加速卡。这块图形卡使用了nVidia公司最新的RIVA图形芯片RIVA TNT,同时支持

AGP和PCI,并配以16兆的SDRAM。Graphics Blaster RIVA TNT图形加速卡最高可支持1900×1200解析度,另外它还有着32位真彩图象表现能力、24位真彩Z缓冲能力、最新设计的二元3D处理引擎等特性。

"我们特地选用了RIVA TNT芯片,作为创新公司Graphics Blaster产品兵工厂的最新利器,用来增强我们2D/3D图形卡的产品阵容。"创新公司多媒体分部的副总裁Hock Leow说道,"随着Graphics Blaster RIVA TNT图形卡的优秀2D和3D图形表现品质保证以及3D Blaster Voodoo2博得的喝彩,创新公司已经为现在的市场输送了最好的、最完善的图形加速卡系列产品。"

新闻速递

□8月初,在下载Activision公司的游戏DEMO《原罪》中偶然发现,其中含有国际互联网上最新流行的,对WIN95有致命破坏力的病毒CIH。当然,并不是所有游戏站点提供的这个DEMO中都有病毒,但究竟是谁搞的鬼还不得而知。

□7月底,Id Software任命Anna Kang担任自己公司的商业发展主管一职。Anna Kang担任这个职务之前,是著名的"女性雷神网上比赛"的创建者和制作人。正是因为她在组织这个比赛时的杰出表现,为她赢得了现在的职务。在成为Id Software商业发展主管后,她将负责监督和确定该公司的商业发展方向、市场机会以及公共关系等方面的工作。

□"国际游戏制作者网络联盟"(The International Game Developers Network)的下两次公开会议将分别于10月3日在洛杉矶,10月10日在达拉斯举行。另外,为游戏设计制作者开放的会议,将在10月25日在加利福尼亚举行。前两个会议的参加人数限制为250人,会议主题包括讨论游戏开发、游戏设计、艺术工作、游戏生产等游戏制作的整个流程中各个方面的内容。

□著名游戏发行制作公司GT Interactive尽管财大气粗,但看样子仍然不满现状。目前,他们正积极征集高达1亿美元的资金以求获得更大的发展。GT希望的资金来源是那些有资格的投资集团,该公司计划将这1亿美元用于偿还一些债务及将来的一些收购行动。

□3Dfx Interactive公司于7月份公布了它1998年第二季度(至1998年6月30日截止)财政收入。3Dfx今年第二季度的财政总收入从去年同期的650万美元上升到了6千万美元,涨势惊人。而公司的净利润为9千万美元。今年头6个月,3Dfx的财政总收入超过了1亿美元,几乎是去年前6个月总收入1100多万美元的10倍。

□今年12月,《魔兽争霸II白金版》(WarCraft II Platinum)将正式登陆"战网"。以前,《魔兽争霸II》是在INTERNET上进行多人游戏弱项。尽管玩家可以通过KALI来进行模拟对战,但是像《星际争霸》这样的排名赛等一系列吸引玩家的设置,都有不小的问题。但是Blizzard将克服这些问题,以使游戏的可玩性进一步增强。所以《魔兽争霸II白金版》除了资料版外,还新增了两个全新的战役。Blizzard许诺:游戏的难度足以挑战任何一位自诩的魔兽高手。

□1998年7月27日,《星际争霸》(Starcraft)销售量突破百万大关。根据权威的市场调查公司PC Data的调查报告,Blizzard的《星际争霸》上市3个月后销量超过了一百万,并且到目前为止仍然稳居零售记录第一名。随着即将诞生的《星际争霸》资料版《窝之战》(Brood War)及它在欧洲和亚洲市场的地方分权,我们相信它将在这一年中保持这种强劲的销售势头。

SNK 掌机亮相

日前,SNK公司公布了其16位掌机"NEO GEO POCKET"的本体及具体技术参数,引起了游戏界及新闻界人士的关注。

如照片所示,NEO GEO POCKET机体正好相当于手掌大小,使用专用卡带。屏幕为160*152点的黑白液晶显示,内置16K的记忆RAM,重量为130克。除了使用卡带游戏,机体内部还设有多种功能,如日历、占星术、世界时刻及闹钟等功能。NEO GEO POCKET使用2节电池可以连续游戏20小时以上,另外也可以使用专用AC稳压电源。该掌机还具备通信机能,目前具体使用方法还未公布。本刊曾介绍过其与SEGA的DREAMCAST可以接驳互换数据,SNK虽然仍未公开详细情况,但与SEGA的合作态度似乎是十分明朗的。

NEO GEO POCKET的发售定于10月下旬,价格是6800日元(约合人民币400元),与本体同时发售的软件有8款,其中包括格斗、育成、体育及桌上游戏等诸多种类。其中引人注目的是一款名为《KING OF FIGHTERS R-1》的对战游戏,Q版草雉京和八神庵的厮斗给人印象颇深,据悉该游戏还对应通信功能。另一款育成游戏《达罗的成长日记》似乎是SNK为NEO GEO POCKET专门开发的独创游戏,期待度自然很高。SNK称,除了上述8款游戏,年内还将有数款游戏为NEO GEO POCKET推出。

马里奥相机问世

东京ELECTRON DEVICE近日推出了一种可以通过N64合成数字照片的卡带,其名称为《马里奥相机》。

该卡带外观同N64普通游戏卡带十分相似,只是在上端有两组小型插口,在这里可以同时插入两枚SMARTMEDIA。这是一种专业记录数字照相机数据的特殊媒体,数字照片就存储在其中。将《马里奥相机》的卡带插在N64主机上,再将SMARTMEDIA插入其中,就可以通过N64来欣赏数字照片,并自由地整理加工或进行两张照片的合成以及文字输入等工作。将合成的照片记录在SMARTMEDIA中拿到F-DI商店,便可以打印出色彩鲜明清晰的照片。这样为朋友制作一张充满个性创造力和情趣的贺卡就成了一件非常简单的事情。

众所周知,数字相机具有体积小、操作简单、使用方便等优点,数字照片更是具有解析度高、即拍即得的特点,因此在日本十分普及。但是数字照片加工往往需要使用电脑,相对而言稍为麻烦,因而本品的推出可以说是拥有数字照相机的人的福音。另外,利用预定今年发售的N64磁碟机还可以保存照片数据。本卡带的发售日是今年11月6日,价格为9800日元(约合人民币560元)。

世界巨星建造主题公园

流行乐坛之王迈克尔·杰克逊将在日本建设大型的主题公园,此消息是7月27日在名为MICHAEL JACKSON JAPAN株式会社的成立发布会上公布的。

杰克逊称:"为孩子们创造一个充满梦与幻想的主题公园是我长期以来的愿望。"基于上述目的,他创立了这样一个给予孩子们梦想的公司,除了建造主题公园外,经营类似连锁玩具店之类计划也在筹划中。据悉,主题公园及其它经营的部分收益将作为慈善基金,捐给那些无缘享受这些快乐的孩子。

最近一直为身体状况不佳而烦恼的杰克逊亲自参加了27日的发布会,并热情地描述了其创立该公司的信心和事业计划。有消息称,杰克逊近来病情恶化。杰克逊本人则称他活不过今年8月份,难道以上所为是他临终前的一项遗嘱吗?!

日本游戏业现状的数据分析

[illegible]表了《98CESA[illegible]》[illegible]CESA[illegible]对日本[illegible]游戏[illegible]销售情况[illegible]自1997年1月至12月[illegible]售千势

从以下数据中可以看出，1997年[illegible]电视游戏的销售总额为10480亿6800万日元，折算成人民币为597亿3987万6000元，是非常令人震惊的数字，其中[illegible]括非法盗版软件等因素。较之1996年，1997年游戏界销售总额增长了23%，电视游戏市场的前景可谓十分光明。另外，在日本国内硬件中，PS占了一半左右，其压倒性的优势也许将会保持到明年

日本电视游戏总销售额规模(单位:日元)

1997年

软件销售额	硬件销售额
5377亿3400万	5103亿3400万
其中日本3899亿9100万	1416亿5500亿
海外1478亿4300万	3686亿7900万

1996年

4729亿400万	3790亿9500万
其中日本3501亿6800万	1572亿100万
海外1227亿3600万	2218亿9400万

新软件及二手软件市场规模

新软件1064亿6700万日元(80.7%)

二手软件254亿6200万日元(19.3%)

其它统计数字

日本软件销售量:1亿156万5000部

海外硬件销售量:3010万2000台

海外软件销售量:7798万6000部

日本游戏玩家人口(连续玩游戏的人):3289万

一次也没玩过游戏的人:13.6%

家中有1台以上游戏机的人:71.9%

平均一家中电视游戏软件数量:32部

工作日每天平均游戏时间:59.5分钟

节假日每天平均游戏时间:112.9分钟

二手软件问题激化！6家游戏公司再次起诉

[illegible]二手软件[illegible]起诉[illegible]二手软件的游戏专[illegible]

[illegible]CAPCOM、KONAMI、SQUARE、SCE、NAMCO和[illegible]ACCS[illegible]著作权协会[illegible]对以上[illegible]公司名为阿克特，[illegible]有250家左右的专卖店。起诉内容同[illegible]6家公司的代表软件《生物危机2》、《兵蜂RPG》《[illegible]夜》、《GT赛车》、《铁拳3》和《世界杯98胜利之路》禁[illegible]要求得到赔偿的问题

[illegible]ACCS发言人表示，同6月12日的起诉相同，[illegible]产品拥有著作权和颁布权（如何分配软件的[illegible]手销售活动是违法的。游戏厂商因此蒙受巨大[illegible]阿克特公司早已加入了ARTS(电脑游戏软件流通协[illegible]ARTS是一直坚持"游戏软件没有颁布权"的，对二手软件销售[illegible]态度。ARTS对于本次诉讼表示，颁布权的问题是司法部门的事，ARTS不打算停止二手软件销售

双方互不让步，其争论要点仍为游戏软件的颁布权问题。目前只能依据上诉由司法部门裁定，但纵观日本的司法制度，业界人士普遍认为该事件将陷入长期僵持局面

日本玩家的盛会——秋叶原电玩展

日刊《ファミ通》为了纪念其创刊500号，于7月25～26日两天在东京秋叶原召开了名为"GAME CIRCUS 500in秋叶原"的盛大庆祝会

庆祝会上，许多著名游戏厂商及游戏制作人纷纷到场　新游戏的体验展台和游戏关联产品的销售柜台成了玩家关注的重点　虽然两天中曾下了数场大雨，却仍然阻挡不住广大电玩迷的热情。秋叶原站前广场里人们摩肩接踵，两天中人数多达65000人，许多电玩迷在前一天晚上便在会场外排起了长队。对此，《ファミ通》主编滨村弘一表示十分感谢众多玩家的支持，决心将《ファミ通》周刊办得更好

1997年游戏主机日本市场占有率

PS	540万台	1048亿3900万日元	45.4%
SS	97万台	174亿6000万日元	8.2%
N64	119万台	220亿5000万日元	10%
16位机	27万9000台	29亿7400万日元	2.3%
其他(包括掌机等)	406万2000台	275亿8500万日元	34.1%

（[illegible]）

美国严惩盗版软件商

由SPA(软件出版协会)和FBI联合采取的打假活动已初见成效，近日南加州的一名盗版软件者被逮捕，等待他的将是五年狱中生活　两年前，SPA就制定了一条惩治盗版者的法律，这次在合法软件厂商的联合呼吁下，SPA联合FBI在全美开展了打击盗版活动，对于那些惯犯、行为恶劣的盗版人将严惩以起警示作用，罚款可高达25万美元，并且有可能处以五年以下监禁，这么严厉的手段确实让那些妄想发不义之财的人望而却步。打击盗版经过多年的努力取得了一定效果，美国国内的盗版率已从1989年的47%下降到1997年的28%，并对软件购买者维护软件权益意识的增强起了巨大的作用

卡斯帕罗夫要开国际象棋网站

世界象棋冠军卡斯帕罗夫日前召开新闻发布会说，他将在10月开办一个国际象棋站点Club Kasparov，该站点将以实时网上比赛为特色，内容包括国际象棋新闻、活动报道、卡斯帕罗夫答棋迷问、入门指导等等。卡斯帕罗夫称，"该站点将对所有人开放，志在满足人们对国际象棋的好奇心

芯片巨人Intel放眼游戏机市场

芯片巨人Intel在芯片制造领域可谓叱咤风云，近期推出的450MHz PⅡ芯片更巩固了其芯片霸主地位，但它仍不断开拓新产品领域，并且将眼光投向了[illegible]的游戏机市场。它力图把家用游戏机和基于Intel芯片的[illegible]PC完美地结合起来，形成更高性能的游戏平台　这种构想中的机器将更具标准化构造，用户可以轻松更换[illegible]设备，[illegible]这种游戏机构造成功，[illegible]系列PC游戏将可轻松移植成家用机版本，而图形加速卡厂商以及硬件商从中也可获益颇丰，世嘉、Sony等公司对Intel这一举措表示欢迎，并且和Intel组成了开发协会共商家用游戏机的未来

盖茨退居二线微软股票下跌

据《华盛顿邮报》报道，微软公司董事兼总裁比尔·盖茨7月21日宣布他将要退居二线，以便有更多的时间和精力投入到新软件的开发中。

盖茨相中的接班人是现任的微软副总裁之一，他的亲密助手史蒂夫·巴尔梅，巴尔梅已为微软公司效力18年。在电脑界，巴尔梅向来被公认为是个富有活力和热情的商业精。

巴尔梅说这次提升会使他更好地贯彻自己的销售主张，但也不意味着比尔·盖茨对公司的事务不再负责。由于比尔·盖茨与史蒂夫·巴尔梅数年来的亲密合作及二人在公司中的地位，公司职员对这个人事变动并不觉得突然。华尔街对此事的反应似乎并不乐观，微软股票当天下跌了4.18美元。

美建网克癌

美国约翰·霍普金斯大学公共卫生学院从美国国家癌症研究所获得380万美元资金，它将同霍普金斯肿瘤学中心合作，在未来五年内建立一个癌症遗传学研究网络。

美国国家癌症研究所主任理查德·克劳斯勒博士在谈到建立这个网络的目的时说，癌症遗传学网络将提供一个交叉学科的合作框架，使参加这个网络的所有机构加强联系和合作，共同利用研究资源和研究成果。

这个网络由研究和教育两个部分构成，公众可以通过它在因特网上的网址获得有关癌症遗传学的信息。最初的研究将集中在由遗传因素引起的乳腺癌、子宫癌和肠癌等，将来还将研究其他类型的癌症 。

借用盖茨先生两天

上周五，美国司法部和二十个州就微软的反托拉斯案件，提出联合要求，希望比尔·盖茨至少能提供两天的出庭时间，并且责成微软尽快提供Windows95和Windows98的源代码。

然而，尽管微软已经认识到盖茨的法庭陈述是举足轻重的，它还是只能让盖茨出庭最多8小时。同时法庭要求微软的15个高层人员也出庭，目前微软只能保证7个人。微软称时间紧迫(距开庭只60天)，保证全部出席是不可能且没有必要的。

五月份公布的对微软反托拉斯案件的指控称，这个软件业巨人在其操作系统软件里用非法手段建立了对其他软件商的控制。微软则称他们已经向高级主管人员汇报了全部情况。同时微软还拒绝公布其Windows的源代码，因为他们认为联邦政府并不能保护微软的商业机密。

金山重组 联想注资

8月12[illegible]

[illegible]

全国软件[illegible]联想集团高级副总裁杨元庆出任公司董事长，求伯君担任总裁，雷军出任公司总经理

金山总裁求伯君表示：金山接受联想投资，是基于金山未来规模化、国际化发展的角度出发的。在现今日益激烈的国际竞争中，一个软件公司靠自身的努力和积累是不够的，吸收投资，走联合发展的道路不失为更上层楼的良策。董事长杨元庆在会上对重组后金山公司的发展战略及近期规划作了简要介绍：近期金山公司将在国内推出WPS98及金山词霸3.0，1999年将推出10款左右的新产品，其中包括一些游戏产品

业内诸多人士认为：金山此次重组意义深远，它为目前国内不甚景气的软件行业的发展探索了一条全新的道路

中关村中海试营业

8月13日，又一以经营电脑配件为主的市场——中海电子市场在中关村开始试营业，中关村电子市场之间的竞争将更加激烈。

中海电子市场位于中关村路口西南侧，建筑面积4600平方米，市场内设有580个摊位，到开业时已有380个摊位完成招商，清华紫光电子、八一电子等一批公司已先期入驻。由于环[illegible]

瀛海威新装上阵

[illegible]8月12[illegible]批[illegible]传[illegible]，强调瀛海威公司在压力面前更加注重发挥团队作用

与这种格调相一致，新任总经理于干先生在介绍未来瀛海威公司的发展战略和市场策略时说，瀛海威公司的外部环境和内部资源并没有发生根本变化，公司下一步发展的关键是调整战略目标，使公司的经营方向更加贴近市场，更加符合市场需求。为此，瀛海威将进一步开放现有资源，面向国民经济的各个主战场，开发传统领域的信息服务市场；精简队伍和业务，制定灵活务实的市场目标；强化经营机制，夯实发展基础；加强与其它公司的合作，优化资源结构等

国家书目回溯数据库建成

历时3年的中国图书馆标志性工程中国国家书目回溯数据库近日建成，读者从此足不出户就能在因特网上查询到有关出版的书目信息，从而圆了许多读者的梦想

由文化部、北京图书馆牵头组织，上海图书馆、深圳图书馆参加研制的中国国家书目回溯数据库，是文化部[illegible]1949—1987年中华[illegible]40万余种中文图书[illegible]在此之前北京图书[illegible]1988年以来的中国国家[illegible]40万条数据）合流，实现了[illegible]我国出版的中文图书书目数据的衔接，形成了国内最完整的并将不断更新完善的中国国家书目数据库

作为国内现有中文书目数据库中规模最大、覆盖最全、质量最好的数据库，中国国家书目回溯数据库有光盘和软盘两种形式，将下载的数据加上本单位的馆藏信息即可供读者检索使用

Win98中文版9月1日上市 连邦欲演"午夜疯狂"

目前，连邦公司与微软中国公司达成合作，连邦将全面参与Windows98中文版的发布。定于1998年9月1日凌晨开始的历时98分钟的"午夜疯狂"活动，将准时在北京、上海、广州、成都等城市的连邦软件专卖店中展开，这是国内第一次组织的午夜软件首发活动，也是自连邦公司成立以来第一次在午夜开门营业。据业内人士透露，为了达到更好的效果，此次活动设有各种大奖，首发当天购买Windows98中文版的幸运用户，有机会获得数万元的奖品

自Windows95午夜发布以来，微软公司这种打破惯例的软件发布形式吸引了全球的关注和软件消费者的参与，成为软件行业特有的活动之一，今年6月25日Windows98英文版在全球同步发行，采用的也是午夜发布的形式，在两个月之后，[illegible]开发的Windows98中文版即将与中国消费者见面

网络用户定名"网民"

据新华社消息：全国科技名词审定委员会日前公布了第二批信息科学技术领域名词，"因特网的用户(net. citizen)"是用"网民"这一中文名称命名的。从此，我国网络用户可以使用"网民"这个称呼了

故宫和英特尔握手言和

今年3月，杭州大学与美国英特尔公司在没有征得故宫方面同意的情况下把故宫搬上了因特网，使紫禁城成了"开放城"，于是，产生了轰动一时的英特尔与故宫之间的网上纠纷

最新消息表明，双方谁也没闹上法庭，两家同样是声名显赫的机构，已就有关事宜进行协商，庭外和解了。英特尔公司的有关负责人说："达成协议后，故宫博物院对英特尔表示理解和支持，他们也有要借助高技术来展示故宫瑰宝的愿望。故宫为了借助英特尔的优势建好故宫站点，将向英特尔提供版权属于他们的材料，包括文字和图片，并不定期地更新站点内容，审核内容的准确性，作为补偿，英特尔将向故宫捐赠一批电脑、服务器和网络设备，这是一份谢意。"故宫博物院办公室主任陈俊祺也称："我们双方已达成协议"

南京出现"因特网"客房

据《服务导报》报道，南京出现"因特网"进饭店客房的新鲜事。在国内旅游界领风气之先的江苏新世纪大酒店，目前向社会正式推出这项服务时[illegible]："[illegible]上网不收费"

据了解，这家具备四星级标准的[illegible]，开业不到一年又推出此[illegible]方面是为客人提供更多的[illegible]方面也是为了适应[illegible]竞争

在先期配备电脑的45套客房中，用户可免费进行Web浏览、电子邮件收发、远程文件下载、远程主机控制等多项网上活动

国内软件厂商组织联合赈灾义卖

由连邦公司、金山、江民、新天地、用友、四通利方、金洪恩、佳软、雅奇、明星、双语、实达铭泰、万众力合、乔克、北信源、翰林汇、中自汉王等国内知名软件厂商联合发起的以"重建家园，爱心义卖"为主题的国内软件厂商联合赈灾义卖活动，将于8月28、29日在北京海淀影剧院广场举行，更多的软件厂商也将随后加入，这是国内软件行业在短时间内组织起的一次大型公益性赈灾义卖活动，该活动由连邦公司负责组织实施

此次义卖活动将持续两天，为了感谢消费者对义卖活动的支持，所有义卖产品将全部以低于市场批发价的六折特惠方式销售，其中包括金山词霸、KV300、开天辟地、读者光盘等大批畅销产品，销售货款全部捐赠中华慈善总会用于支援灾区重建家园。经中华慈善总会同意，义卖现场设捐款箱接受个人及单位捐款。

据了解，这次赈灾义卖行动是国内软件行业积极响应党和政府的号召组织起的一次活动，得到了海淀区政府、中国软件行业协会、海淀区文化局、中华慈善总会及各软件厂商的积极响应和支持，短短的几天时间内就汇聚了大批的优秀国产软件，很多软件厂商表示，尽管企业目前存在一定困难，但长江、嫩江、松花江流域的严重灾情牵动着每一个中华儿女的心，软件厂商希望通过此次义卖活动，为灾区人民献上一份爱心，为灾区人民重建家园尽一份绵薄之力。

销售信息
连邦PC软件销售分类排行榜

名次	游戏娱乐软件	教育学习软件	实用工具软件
	名称	名称	名称
1	连邦娱乐套装	翰林汇多媒体教程	KV300
2	银翼杀手	随心所欲说英语	东方快车98
3	仙剑奇侠95版	开天辟地(增强版)	VRV套装
4	魔法门Ⅵ－天堂之令	万事无忧(增强版)	即时汉化专家98
5	神剑游侠	即学即会OFFICE97	KILL 98认证版
6	F15	着迷900	超级解霸5.0
7	金庸群侠传	轻轻松松背单词	瑞星杀毒软件
8	象棋大师将族Ⅲ	轻松学会五笔字型	AV95
9	特警雄鹰	CSC多媒体教参	游戏工厂
10	世界杯98	听霸	连邦工具套装

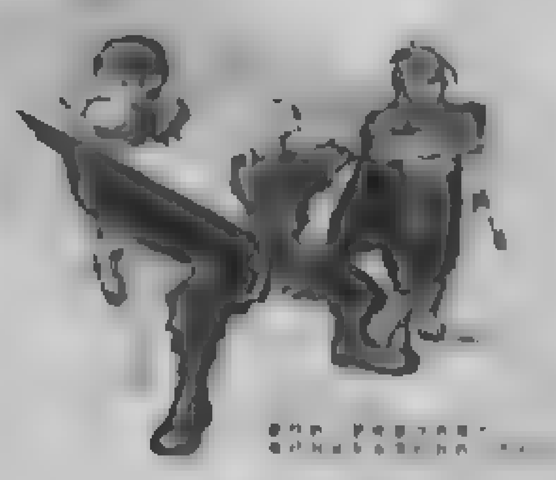
国内最新游戏上市追踪

上市烽火

上市日期:1998 年 9 月

本期力作:
《最终幻想Ⅶ》
(Final Fantasy Ⅶ)

SQUARESOFT
FINAL FANTASY VII

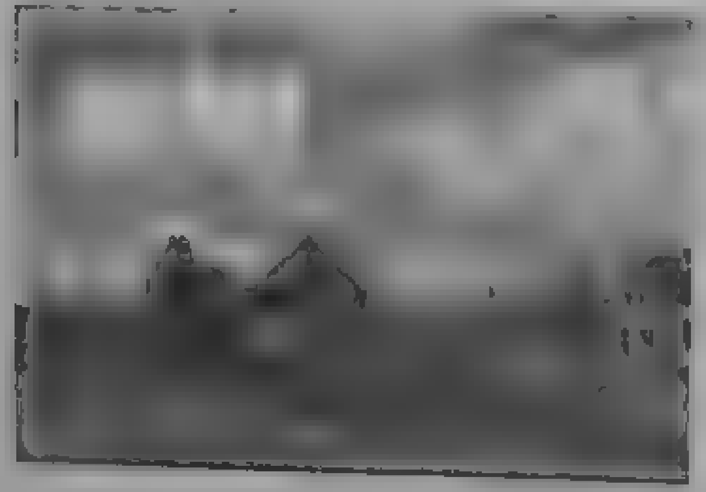


本栏编辑/CY

上 市 延 期

《第七军团》

《M1 坦克排》



这两款由第三波软件北京公司代理出品的有关世界大战的模拟游戏，由于对游戏进行最后测试，均推迟至本月上市，第三波公司表示以后将尽力保证游戏能够如期上市。

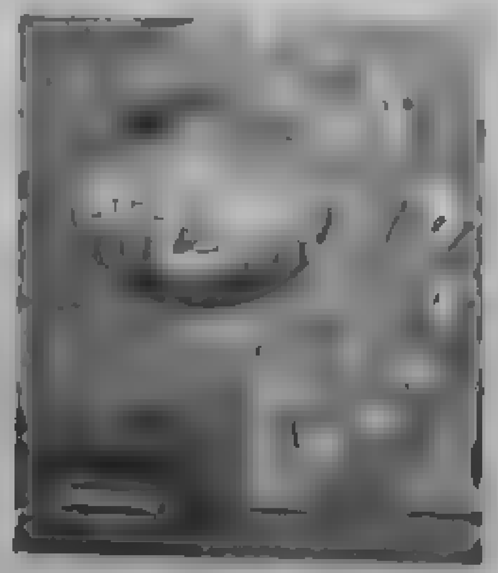
《最终幻想Ⅶ》(Final Fantasy Ⅶ)

游戏类型:角色扮演
出品公司:史克威尔
上市代理:电子艺界
系统要求:P200/32M
推荐配置:无
上市前景:★★★★☆

《最终幻想Ⅶ》是一个角色扮演类游戏中划时代的巨作，它阐述了爱情与生命的真谛，并在未来充满幻想色彩的世界里描述了英雄从恶魔手中拯救世界的神奇故事

《最终幻想Ⅶ》由日本史克威尔公司开发，其最初的运行平台为 PS，该游戏刚一发布，就创造了游戏史上的一个奇迹，全球销售高达 500 多万套，在日本甚至出现了游戏发布前一晚众多玩家排队等待购买的罕见场景，为当时游戏界一大佳话。经过史克威尔开发人员两年的努力，这部巨作的 PC 平台英文版终于面世了。

《生化风暴:联合战争》



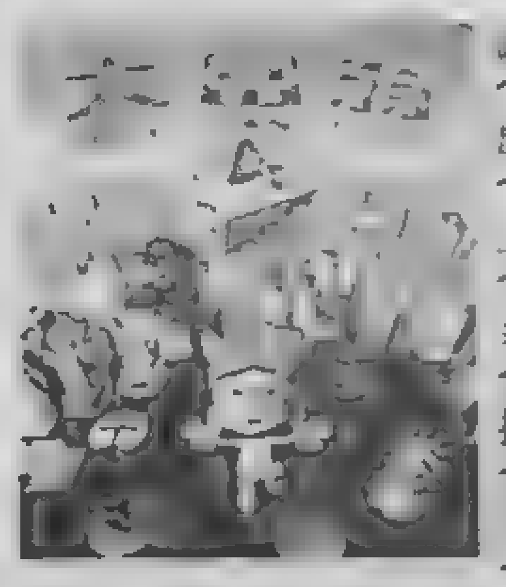
游戏类型:即时策略
出品公司:Dynamix
上市代理:武汉奥美
系统要求:P133/32M
推荐配置:无
上市前景:★★☆☆☆

《生化风暴》讲述在遥远宇宙星系中发生的一场战争，采用了与大多数即时策略游戏相似的引擎，在众多热键的配合下，操作十分简单

该游戏画面细腻精美，音乐也很动人，但其场景过于昏暗，略显压抑

相对于比较简单的任务模式，连线对战是《生化风暴》的精髓，也是 Dynamix 在制作中十分倾注心血的部分，本游戏可同时支持 8 位玩家在网络上进行多种形式的游戏，也大大增加了游戏的耐玩性。

《大富翁 4》



游戏类型:益智
出品公司:大宇
上市代理:晶合顺达
系统要求:P100/16M
推荐配置:无
上市前景:★★★★☆

历时数年精心制作的《大富翁 4》终于在玩家的千呼万唤中完成了。全新的《大富翁 4》人物完全以 3D 动画绘制而成，12 个可爱的游戏人物不论是喜怒哀乐表情还是跑跳跪走等动作都设计得维妙维肖。建筑地标也以 3D 模型架构而成，立体感十足。

大家熟悉的孙小美等角色在 4 代中终于会说话了，千变万化的对白，将《大富翁 4》营造得热闹滚滚

游戏场景横跨台湾、大陆、日本、美国等 4 地，特殊事件，节庆及各种投资将令玩家眼花缭乱

《恐龙动物园》

游戏类型:模拟
出品公司:鑫盛资讯
上市代理:智冠
系统要求:486/8M
推荐配置:无
上市前景:★★★☆☆

在《恐龙动物园》中玩家将扮演一名出色的科学家，基于对恐龙的热爱，不眠不休地研究如何使恐龙复活的技术，并因此筹建了一个恐龙动物园，凭借这个世纪公园最终成为亿万富翁……

在游戏中玩家的挑战主要来自两个方面，一是经营动物园，二是培养新品种的恐龙，由于游戏采用即时时间制，完成这两项工作并不是轻而易举的事。

除了游戏，《恐龙动物园》还可以是一部恐龙百科全书，游戏中详细介绍了已知的所有 40 种恐龙，让玩家在游戏中增长知识。

《超级赛艇》

游戏类型:体育运动
出品公司:Interplay
上市代理:第三波
系统要求:P166/32M
推荐配置:3Dfx
上市前景:★★★☆☆

现在的模拟驾驶游戏好像越来越多了，像什么越野赛、方程式、摩托等等

在炎热的夏日里跑一跑水上竞速会不会有种清凉的感觉，那么试试《超级赛艇》吧。

该游戏共提供了 8 种游戏方式，包括竞赛模式、淘汰赛模式等等，在每一种游戏模式下，都有风格、景观完全不同的赛道可让玩家大饱眼福。

《超级赛艇》音效十分出色，能给玩家带来一种完全真实的感受。在 3Dfx 卡运行《超级赛艇》，场景非常秀丽，飙起的赛艇速度感极强。

《横扫千军—核心战事》

游戏类型:即时策略
出品公司:Canedog
上市代理:中图
系统要求:P100/16M
推荐配置:无
上市前景:★★★☆☆

今年年初在国内上市的《横扫千军》已被国外游戏媒体评为 1997 年度最佳即时策略游戏。其全 3D 的作战单元、华丽的战斗画面、震撼人心的音乐音效，确保了其 TOP100 榜首 23 周之久的霸主地位。

《核心战事》是《横扫千军》的第一个资料片，其中增加了 75 个超强的战斗单元，50 幅全新的作战地图，25 个作战任务，以及 6 种独特的地形地貌。陆、海、空三方立体化进攻的壮观场面将重新展现在你面前。在这场永无休止的战争中，将由你决定谁是最后的终结者。

《战争游戏》(WarGames)

游戏类型：[illegible]

出品公司：MGM

上市代理：[illegible]

系统要求：P100/16M

推荐配置：无

上市前景：★★★★

《战争游戏》的情节设定中，[illegible]在[illegible]的环境中[illegible]其他对手[illegible]的游戏，[illegible]次[illegible]的战斗，从[illegible]与"[illegible]机构"联系在一起。因为你的每一次行动都[illegible]大批[illegible]。在《战争游戏》中[illegible]

游戏共分两方，玩家可以选择其中一方来进行《战争游戏》，每一方都要完成一个包含有15个小任务的战役。该游戏也支持多人连线，可以通过IPX或Internet与其他三位玩家共同游戏。

《异形》

游戏类型：冒险

出品公司：电子艺界

上市代理：电子艺界

系统要求：P100/16M

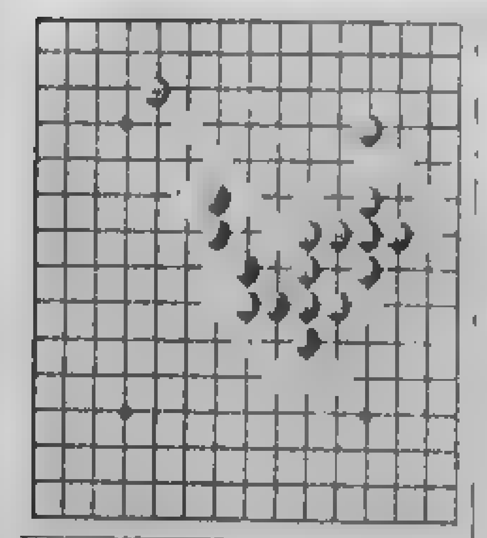
推荐配置：无

上市前景：★★★☆☆

《异形》是一款极具魅力的三维场景冒险类游戏，游戏中需要玩家机敏地去面对所有可能出现的场景，亲身体验在一个充满危险和竞争的年代中，生存所面临的巨大压力。背景是遥远的将来，一种名叫拉克撒的异形人占领了地球。在[illegible]游戏中，你被选作它们的猎物。于是[illegible]在丛林之中……

《异形》由BEAM制作室开发完成，三维图像逼真[illegible]，人物造型[illegible]奇特，大量的视频效果处理更增加了游戏的真实度。为了中国玩家的需要，BEAM进行了简体中文版的开发，相信能给国内玩家带来惊喜

《超级五子棋》



游戏类型：益智

出品公司：红蚂蚁

上市代理：智冠

系统要求：P486/8M

推荐配置：无

上市前景：★★★☆☆

《超级五子棋》属于益智型小品类游戏，它以小巧的设计，精致的画风及有着广泛群众基础的五子棋去赢得玩家

该游戏从专业的角度上做了详尽的设计，以往"五子棋"游戏中所没有的国际规则如"禁手"、"时间规定"等都在本游戏中得到了补充

除了下棋，《超级五子棋》中还融入了一些RPG及解谜游戏的内容，使玩家能够升级，并引发不同的故事情节

游戏整体美工采用日式卡通画风，给人清新舒适的感受，适合下棋时长时间观看。

《薛家将》

游戏类型：策略

出品公司：旭光资讯

上市代理：智冠

系统要求：P100/16M

推荐配置：无

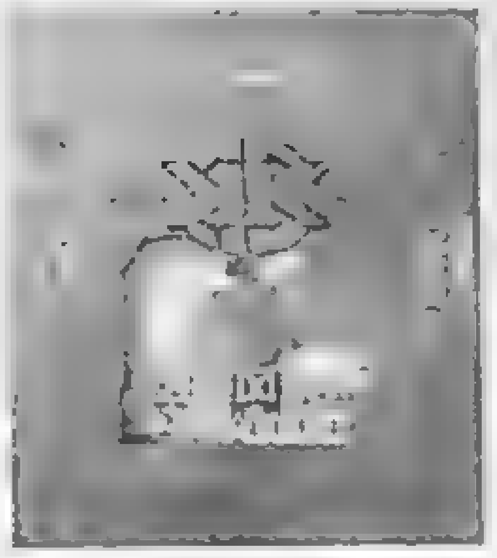
上市前景：★★★☆☆

薛家将的故事，大家一定都很熟悉了，《薛家将》游戏也正是讲述薛仁贵成长、从军、拜将及奉命出征高丽的经历

本游戏人物造型采用Q版，画面细腻，界面比较友好，操作也十分简明(传统战棋)。由于加强了人工智能，游戏的难度有所上升。多样的法术和五行各异的阵法，也给策略类游戏注入了一些新观念

Q版游戏在日本等地十分流行，至于大陆玩家能否接受还有待证明，不过此类历史题材的游戏在国内还是颇受好评的

《绝地风暴Ⅱ—火线出击》



游戏类型：即时策略

出品公司：电子艺界

上市代理：电子艺界

系统要求：P166/32M

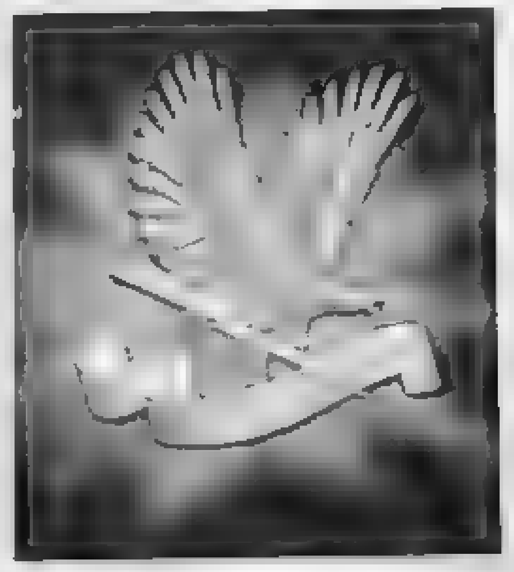
推荐配置：无

上市前景：★★★★☆

地球的表面在核战争后已经满目疮痍，但仍然有一些人想得到它！三方军队的战争已经爆发，世界的末日似乎也来临了。动乱的时代也正呼唤着真正的英雄！这就是EA即将推出的3D即时策略游戏《绝地风暴Ⅱ—火线出击》

《绝地风暴Ⅱ》不但继承了一代产品中扣人心弦的情节，给众多玩家以很好的游戏认知感，而且更提升了一些为玩家所喜爱的新的游戏特性。游戏包含51个单人任务，一个任务编辑器，支持多达8人网络对战。另外，经过重新设计的人工智能(AI)，也使得《绝地风暴Ⅱ》具有了更强的可玩性

《超级特警：霹雳小组2》



游戏类型：即时策略

出品公司：SIERRA

上市代理：武汉奥美

系统要求：P133/16M

推荐配置：3Dfx

上市前景：★★★☆☆

现在的电影和电视中警匪枪战片满天飞，如果你对影片中高大神勇的警察很羡慕的话，或许SIERRA公司出品的《超级特警：霹雳小组2》可以给你带来一些满足。

除了具有即时策略游戏的基本特征，《超级特警：霹雳小组2》还提供了不同的训练方法，如射击、格斗、医疗等等。该游戏支持4人进行网络对战，且附有地图编辑功能，过关动画均以3D方式来表现，故事的交待也颇为有趣。

《横扫千军—战争艺术》

游戏类型：即时战略

出品公司：Canedog

上市代理：中图

系统要求：P100/16M

推荐配置：无

上市前景：★★★☆☆

《战争艺术》是《横扫千军》的第二个资料片，它秉承了上一款资料片中的许多特点，不同的是：《战争艺术》通过8个大规模的战役，充分表现了即时策略游戏的宏大场面。总共将有100个繁简不一、风格迥异的作战任务全方位展现在玩家面前。最短的任务仅用5、6分钟即可搞定，而有些复杂的作战任务则需要玩家全面的布局、精心的策划、缜密的调配，没有几个小时难以完成。

无论你是刚刚入道的初学者，还是骨灰级的高手，都可以在这里找到适合自己的东西。

《X—档案》(The X－Files)

游戏类型：冒险

出品公司：Fox Interactive

上市代理：中图

系统要求：P120/16M

推荐配置：无

上市前景：★★★☆☆

《The X－Files》—众多玩家熟悉的名字，这个由Fox Interactive开发的7CD游戏巨作不久将可以和大家见面了。

该游戏的所有情节都来自于Chris Carter创作的小说，并由众多明星加盟制作。游戏中所采用的虚拟镜头技术提供了多种分支情节，故事的发展可根据你采取的行动和对其他人的态度而改变。生动而逼真的游戏方式和超强的人工智能特性将会让你第一次接触它时，就完全沉浸到其中。

由于玩家可以采用联邦调查局提供的种类繁多的设备和特殊工具，使游戏具有相当的挑战性。

星际争霸：母巢战争

由于Blizzard一贯精益求精，《星际争霸》以其出色的画面、良好的平衡性成为目前即时策略游戏之首。如今Blizzard制作的第一个资料片《星际争霸：母巢战争》也将出品，这无疑是即时策略迷们的一大福音。

《母巢战争》的情节是前作的延续。当虫族的首领Overmind被摧毁后，神族陷入了一片混乱。Kerrigan试图通过对母巢的控制，赢得虫族的最高指挥权。此时新的Overmind也在Char星球上继承了旧主的位置。于是Kerrigan试图阴谋操纵人类与神族以达到她的邪恶目的。

这次的战役顺序为神族、人类、最后才是虫族。在神族战役中，Overmind的覆灭并未阻止虫族对Aiur星球的蹂躏，Aiur上已是一片废墟。幸存的神族战士，决定放弃Aiur星球，转移到黑暗圣堂武士(Dark Templar)的家乡Shakuras去，此时虫族也紧跟而至。玩家要率领着在Aiur星球上失败的[illegible]找到的[illegible]Xel Naga神庙，借其释放出的能量[illegible]整个Shakuras上的虫族。在人类战役中，[illegible]世界，但[illegible]这些罪人的战果，指挥官由舰队司令Dugall担任。当Dugall发现了虫族的存在后，决定俘获新的Overmind，迫使它为自己工作。整个人类战役将以Overmind的被俘告终。在最后的虫族战役中，一直在幕后操纵的Kerrigan开始了她的黑暗计划，并想方设法地扫除一切阻碍者——神族和人类……

游戏中不仅将涌现无数英雄，而且制作者除了在任务简报、任务开始及结尾处设置引导情节外，还在战斗中加入了主角的交谈。在任务设计方面，更多的交互式任务被加入到游戏中。例如在摧毁Overmind的任务中，

你会发现它被一些孵化巢穴保卫着，而这些孵化巢穴会不断的孵化出作战单位，所以如何摧毁这种再生巢穴就成为你首先要考虑的问题；又如你在决定究竟是摧毁敌人的导弹舱还是控制塔时一定要慎重，如果你选择前者，在下面的任务中就会面临大批的大和战舰的攻击，若选择后者则将受到敌人一波又一波的核弹攻击。

新增兵种介绍

神族：

■黑暗圣堂武士(Dark Templar)

在前作中作为特殊角色出现的黑暗圣堂武士，这次将作为普通作战单位出现，攻击速度略微减弱。每个黑暗圣堂武士需要消耗150单位的矿物、150单位的天然气并占据3个人口单位。他们同时拥有80格护盾、40格生命、攻击力45，攻击速度与围城坦克(Siege Tank)移动模式时的攻击速度相同。此外他们还拥有隐形的能力。

■黑暗执政官(Dark Archon)

两个黑暗圣堂武士能够合并成一个黑暗执政官。他的基本数据为200格护盾、10格生命。与光明执政官不同，他们不具有物理攻击能力。但他们却是十分强大的施法者。

特殊能力：

●反馈(Feedback)：

刚诞生的黑暗执政官就拥有这种能力，它将耗费75单位的能量，而且每次只能对一个单位发生效果。其作用是瞬间清空对方的能量槽，同时使对手失去与能量值相同的生命值。例如一艘拥有200单位能量的大和战舰遭受反馈，他在失去能量的同时还会失去200单位的生命值。若是后虫(Queen)、瘟虫(defilers)以及鬼魂(Ghost)这样的施术单位，它们也许就一命呜呼了。

●精神控制(Mind control)：

这恐怕是原作Beta版中最受争议的一个特殊能力了(不过这次还是保留下来了)。精神控制将花费200单位的能量和黑暗执政官的所有护盾。代价虽然昂贵(失去了护盾的黑暗执政官就只剩下10单位的生命值了)，但却换来了暂时控制敌方一个单位的机会。除非你已拥有敌人的科技，否则将无法使用被控单位的特殊能力或升级。这意味着如果你控制了人类或者虫族而又不具备类似的科技，那么你只能使用他们默认的能力，而失去所有的武器防卫的升级能力；如果是鬼魂(Ghost)，那么他将没有任何的特殊能力；如果是后虫(Queen)那么你只能使用寄生(Parasite)能力；如果你控制的是敌方的神族战士而你又拥有此项技术，那么你也就能够使用他的特殊能力了。现在唯一值得考虑的，是对于

运输单位的控制。如果你控制了敌方的运输单位，则里面的单位也将属于你，但是一旦制作者觉得这打破了平衡的话，就会作一定的改动。

●冲击波(Shockwave)：

它需要耗费100单位的能量，作用是使一定范围内的所有生物兵种昏迷10秒。如果你将它与高级圣堂武士的精神风暴(psionic storms)结合使用的话(精神风暴一次持续4秒)，相信是十分强大的。

■私掠舰(Corsair)

建造一艘私掠舰需要150单位的矿物、100单位的天然气并占据2单位的人口。它拥有90单位的护盾以及100单位的生命。它的攻击方式为血浆枪，其速度比海军陆战队(Marine)的开枪速度还快，每次造成的伤害却只有5点。此外这种攻击方式还具有飞溅伤害的效果。这种在早期就可以出现的空中兵种，无疑是在游戏初期帮助神族对付虫族大数量的飞螳(Rush)的专门武器。不过游戏的制作者正在考虑进一步增加其能力值，使它能够与其它空中单位进行对抗。

特殊能力：

●分裂网(Disruption web)：

它需要消耗100单位的能量，使一定范围内的所有地面单位与武器无法开火(空中单位与肉搏单位不在此列)。这是游戏制作者为了弥补神族缺少足够的围城能力而增设的，它使围城坦克(Siege Tank)、碉堡(Bunker)、导弹塔(Missile Turret)都将无法在分裂网中开火。

人类：

■医疗兵(Medic)

医疗兵的出现，将使原本就十分强大的人类步兵更为强大。他需要75单位的矿物、25单位天然气并占据1个单位人口。他有80格生命，没有攻击能力但有以下特殊能力：

●治愈(Heal)：

医疗兵一开始就拥有这种特殊能力。它能自动治愈视野内的一切己方

受伤生物单位，包括其他……自己，它可以1单位能量换取2单位生命，治疗速度与SCV修理的速度一致，并可通过研究加快此速度。此外，医生无法自救，但可以互助

●恢复(Restoration)：

此技能需耗费50单位的能量，可除去一个单位的特殊状态，包括寄生(parasite)、瘟疫(plague)、辐射(irradiate)以及盲眼(blindness)等

●闪光弹(Flash grenade)：

闪光弹将耗费100单位的能量，使一个敌方单位的视野减弱到1个单位。这招用来对付侦测隐形的单位十分有效。从而使幽灵式战斗机更具效力

■瓦格雷护卫舰(Valkyrie Frigate)

这种战斗机明显是为了弥补人

类空中能力不足而设计的。它需要消耗150单位矿物、150单位天然气并占据3个人口。它拥有200单位的生命，攻击时用与围城坦克(Siege Tank)的围城模式攻击速度相同的速度，一次发射12枚导弹，造成敌方3×3单位的伤亡。目前这种攻击只限于空对空，且为了平衡会做一定的减弱。

特殊能力：

●后推器(afterburner)：

这种特殊能力耗费50单位能量，并象隐形一样需要能量来维持。这种特殊能力将使得护卫舰的行进速度加快。

虫族

■潜伏者(Lurker)

潜伏者是刺蛇(hydralisk)的进化形态。它可以说是Blizzard为了弥补虫族防守上的不足而设计的。生产一个潜伏者需要一个刺蛇、100单位矿物与100单位天然气。潜伏者有125单位的生命，在地面上没有任何攻击能力，不过一旦钻入地下，它们就能够攻击敌人（一开始就拥有钻地能力）。攻击方式为4×4面积内的地刺攻击，伤害值20且只能够对付地面单位

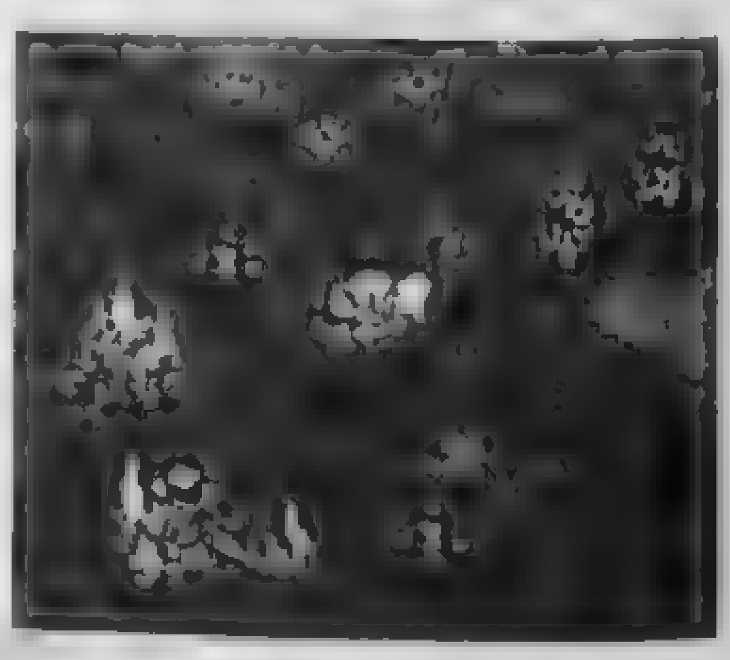
■吞噬者(Devourer)

吞噬者是飞蝗的进化形态之一，不过进化时间要比保卫者(Guardian)长一些。生产一个吞噬者需要一个飞蝗、100单位矿物以及200单位天然气。它拥有250单位的生命值，能够对空但无法对地作战。它的攻击十分奇怪，每一次都打掉对方现存生命的二分之一，最小伤害为5点

由于神族多了一种新单位，因此制作者还将对人类和虫族的原有单位做一定的强化。人类的巨人(Goliath)获得了更远的地对空攻击距离，到达了9个单位而超过了导弹塔。虫族的雷兽(Ultralisk)则多出了装甲以及速度的提升

HIGH LIGHT

早年《魔兽争霸II》的资料片没有新增兵种，实在是让我们大失所望，不过这次的《母巢战争》却让我们为之翘首期待，相信大家会有同感的。



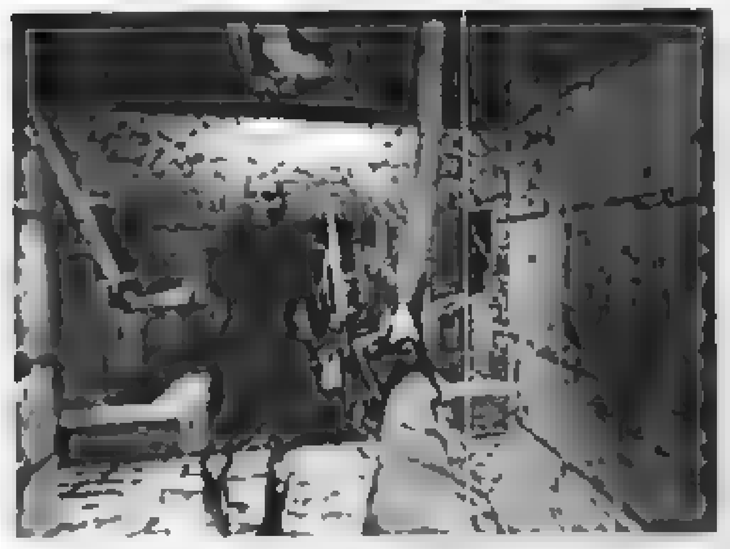
文/流星雨工作室　　编辑/石子

游戏名称：Starcraft: Brood War
游戏类型：即时策略 [ST]
制作公司：Blizzard
上市日期：1998年底
期待程度：★★★★☆

盗贼：暗黑计划

Looking Glass以绘制飞行模拟游戏闻名业界，其《无限飞行》系列开创了非战斗飞行模拟游戏的先河，《地下创世纪》系列角色扮演游戏也是它的杰作。而下面这款《盗贼：暗黑计划》，是Looking Glass正在开发的一款全新第一人称动作冒险游戏

《盗贼：暗黑计划》来源于Looking Glass制作的《System Shock》，其中有不少精彩之处，游戏时的那种紧张感令人难忘，而《盗贼》正是Looking Glass的这种游戏理念与现今的最新科技相结合的产物。



在制作人员看来，第一人称游戏的最大乐趣在于广阔的探索空间，这也正是高科技所能给予游戏的。他们不仅把即时光源系统的画面特效加入到游戏中，更将场景环境与娱乐性结合在一起。在《盗贼》中如果你关上一扇门，就会看到它轻合慢掩的全过程。屋里的敌人都触觉敏锐，当你与一个守卫交战时他会大声呼救，而所有听到叫声的守卫都会跑来援救。游戏中的物件也是拟真的，如果向箱子发射爆炸箭，箱子会被击得粉碎。显然，游戏的制作者试图建造一个复杂的世界，在那里玩家需要解决一些他们以前从未遇到过的问题。

值得注意的是，《盗贼》故事中的那个奇特世界——无论从哪个角度看，它都是一个传统的幻想世界，但这只是假象。你若仔细观察就会发现，它实际上是一个将多重元素合而为一的混合体。这里不但有矮人、精灵这样的古风浓郁的魔法世界生物，更有许多未来世界的现代化机器，使整个游戏增色不少

作为一个单人游戏，剧情是不可缺少的。在游戏中你扮演的是一个生活在阴暗神秘的幻想世界中的小偷——一个神出鬼没的家伙。神秘贵族的代理人维克多利雅，要求你为她的主人偷取一件特殊的物品。当你完成了任务后，发现这只是一次考验，神秘贵族真正要你偷取的是一个名为"眼睛"的宝贵物品……

玩家们将面临诸如逃狱、暗杀、解救等难度极高的任务。在这些任务中，将要使用一些类似007工具的特殊物品来渡过难关。

HIGH LIGHT

《盗贼》并不是传统的角色扮演游戏，它所追求的是即时3D的动作冒险游戏。虽然游戏画面过于昏暗，但是从手头的资料看这个游戏的确有不少创新之处，让我们拭目以待吧。

文/流星雨工作室　　编辑/石子

游戏名称：Thief: The Dark Project
游戏类型：动作冒险 [AC/AD]
制作公司：Looking Glass / Eidos
上市日期 1998年10月
期待程度：★★★★

疯狂摩托

自从《摩托英豪》推出之后，赛车游戏的制作焦点开始转向了摩托游戏。但是在其后发行的摩托游戏中，也只有《红线飙车》还算过得去。若是现在有一套运用双重物理模型和动作捕捉技术制作，支持3D加速，包含了完整的赛道编辑器，可供8人在互联网上对战以及16种各具特色的飞车特技的摩托游戏即将发行，相信所有的赛车游戏迷们都会为之一震吧！这就是Rainbow Studios即将完工的全新摩托游戏《疯狂摩托》(Motocross Madness)

首先，这个游戏运用了两套完全不同的物理模型——赛车和赛手，以此来寻求摩托赛车游戏中，难以充分表现各种摩托车手特有的特技动作。其中摩托的物理模型与大多数同类游戏并没有多大变化，而赛手的物

理模型中也采用了两种[illegible]技术来表现，骑手有着其自身[illegible]力运算法则[illegible]是与[illegible]在[illegible]中表演各种[illegible]城的特技动作[illegible]不仅仅限于摩托着[illegible]在[illegible]中也可以[illegible]各种特技动

作。当然，车手的物理模型只是这个游戏的半边天，另一半则是赛车在高速过弯时打滑与震动等。制作小组对此花了不少心力，以使其更加逼真。至于究竟效果如何，还要待游戏正式发行后，大家才可能了解得到。

与一般赛车游戏不同，《疯狂摩托》[illegible]《疯狂摩托》[illegible]Internet Gaming Zone[illegible]

与此同时，《疯狂摩托》还将附赠一个功能强大的赛道编辑器。其中的回放功能可以帮助玩家精心测试赛道的使用效果，使每个玩家的想法可以自由自在地得到兑现，而且这些赛道都只对应一个文件。这也就意味着世界各地的玩家都可以通过Internet来交流各自设计的赛道。这样一来，在《疯狂摩托》中的赛道数量将是一个无限未知数！

在今年网上十多家电脑游戏刊物联合评选的E3大奖中《疯狂摩托》获得了"最佳赛车游戏大奖"（E3 Best Racing Game Award）。"在E3上有[illegible]，但是没有哪[illegible]能像《疯狂摩托》那样让人如此着迷！不[illegible]物理模型、华丽的3D[illegible]的动作，与过去简单的[illegible]摩托完全不同！"

HIGH LIGHT

赛车与车手的双重模型无疑十分有趣，而且从画面看起来也十分的出色。所以我们十分的看好这款继《Moto Racer》与《Redline Racer》之后的摩托赛车游戏。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Motocross Madness
游戏类型：运动[SP]
制作公司：Rainbow Studios
Microsoft
上市日期：1998年9月
期待程度：★★★★

彩虹6号

在汤姆·克兰西的Red Storm游戏制作总部，《彩虹6号》的制作工作已进入尾声。这个第一人称军事模拟游戏的优秀潜质，无疑将赢得"第一人称游戏的最佳概念"称号。

"彩虹6号"是一支由多国特工精英组成的全球特工队的代号。他们的任务是：在全球范围内解决那些影响面极大的恐怖活动。随着国际社会恐怖活动的日益增加，包括FBI在内的众多著名反恐怖力量强烈呼吁成立这样一个国际性组织。当玩家见到分别从美国三角洲小分队、以色列边境巡逻队、特别武器与战术小组等著名特别行动队中挑选出的20个精英队员时，会发现他们都是某个或者数个特定领域的专家，如攻击、耐久、协同工作、偷盗、电子、外交等等。

玩家要做的第一件事就是从特工队伍中选出8个你最满意的队员，然后为他们安排一切——包括适合的武器、服装以及各种工具。这无疑将是一个挑战——如果一个偷盗技能极高的队员被装备了过多的武器和工具，那么他被敌人发现的概率甚至高于其他人。一旦完成了备战工作，他们就被分成三组开始行动。游戏中所有的场景都是以现实世界为原型建造的，其中有外国大使馆、加油站、娱乐公园等。全新的远距离探测人心跳的技术能够向你显示恐怖分子所在的位置。建筑的3D线性模组，允许玩家为每位队员设定导航点，并规划他的行进路线。更为激动人心的是，你能够为每个队员在每个导航点上的行动进行预先设置。"清除"意味着队员将采取一切手段来清除该区域内的一切威胁；"前进"则使队员优先考虑向前突进而非战斗；此外你还能够设定队员的前进速度，从"闪电"到"鬼祟"。

游戏开始时你将负责指挥四支小组，而在整个任务过程中，可以在各个小组之间切换，并随时指挥任何一支陷入困境的小组。虽然游戏中的任务都有一定的难度，不过通过调整，你可自由决定对手的反应速度。在低难度模式中，除非看到你的队员，否则敌人是不会发起攻击的；相反，设定在高难度时，只要敌人听到些许不寻常的声音也会在30秒内处死人质。此外，难度选择甚至会影响到你所接收的任务简报内容的多寡。

Red Storm的制作人员力图使游戏中队员行动的物理精准性尽可能的提高。在游戏中你能够看到武器开火时的闪光，但绝不会在一枪命中恐怖分子太部时看到满屏幕的鲜血。正象游戏的制作者Carl Schnurr所说的："在现实生活中决不会是这样。"你所看到的，将是中枪的恐怖分子慢慢的倒地，然后鲜血从他的头部缓缓流出。游戏的制作者试图向玩家灌输这样的一个观念：最重要是拯救生命，而不是摧毁一切你所看到的东西。

《彩虹6号》还将支持16人的连线对战模式及单人竞赛、组队模式、解救人质和其他对战模式。除了局域网和调制解调器外，玩家还可以通过Internet Gaming Zone及Mplayer进行网上对战。

HIGH LIGHT

《盟军敢死队》(Commandos)的成功无疑使即时军事模拟游戏成为了一股浪潮。如今从2D转化到3D第一人称后，让我们看看《彩》和《盟》究竟那种更适合这种类型吧。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Rainbow Six
游戏类型：模拟[SI]
制作公司：Red Storm
上市日期：1998年9月
期待程度：★★★★

帝国时代资料片：罗马的兴起

《帝国时代》这款即时策略游戏的成功，使其在二代前推出的资料片又为帝国迷们带来了福音。这次游戏的重点将放在罗马帝国的传奇史上。此外，将增加四个新的文明及一些全新的单位、技术和罗马帝国的战役任务。

四个全新文明包括：十分善于海战的迦太基人（Carthage）、巴乐马人（Palmyra）和理所当然会出现的罗马人。由于游戏的重点放在了罗马帝国，所以所有的罗马建筑都被重新绘

制，"奇迹"自然也换成了罗马帝国的最大骄傲——罗马大竞技场。四个全新战役将再现整个罗马帝国的兴亡史，同时还新增了不少科技，包括后勤学、药剂学以及堡垒防卫等。在兵种方面，武装战象、骆驼骑手、火舰、镰刀战车这些全新单位的加入无疑为玩家提供了更高的挑战性与娱乐性。资料片中还新增了更大的地图尺寸，山脉高地、大型岛屿、地中海及半岛地形等地图类型。此外，游戏还将新增一些音轨与声效。

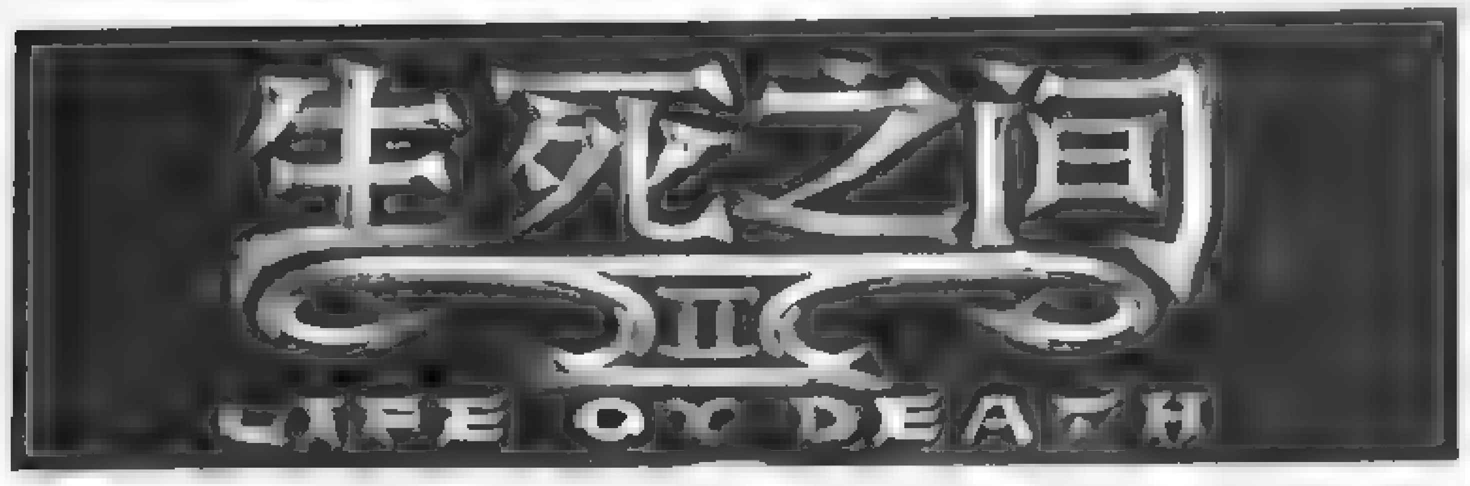
通过微软的Internet Gaming Zone而进行的Internet对战模式支援人数将上升到8人。

HIGH LIGHT

说实话，这款资料片看起来实在是一个商业制作。在《帝国时代Ⅱ》遥遥无期的时候，刚好可以填补一下市场的空白。所以如果你真的十分喜欢《帝国时代》，而又等不及二代的话，建议你试试这款资料片吧。

文/流星雨工作室　编辑/石子

游戏名称：Age of Empires Expansion: The Rise of Rome
游戏类型：即时策略[ST]
制作公司：Ensemble Studios
Microsoft
上市日期：1998年11月
期待程度：★★★☆



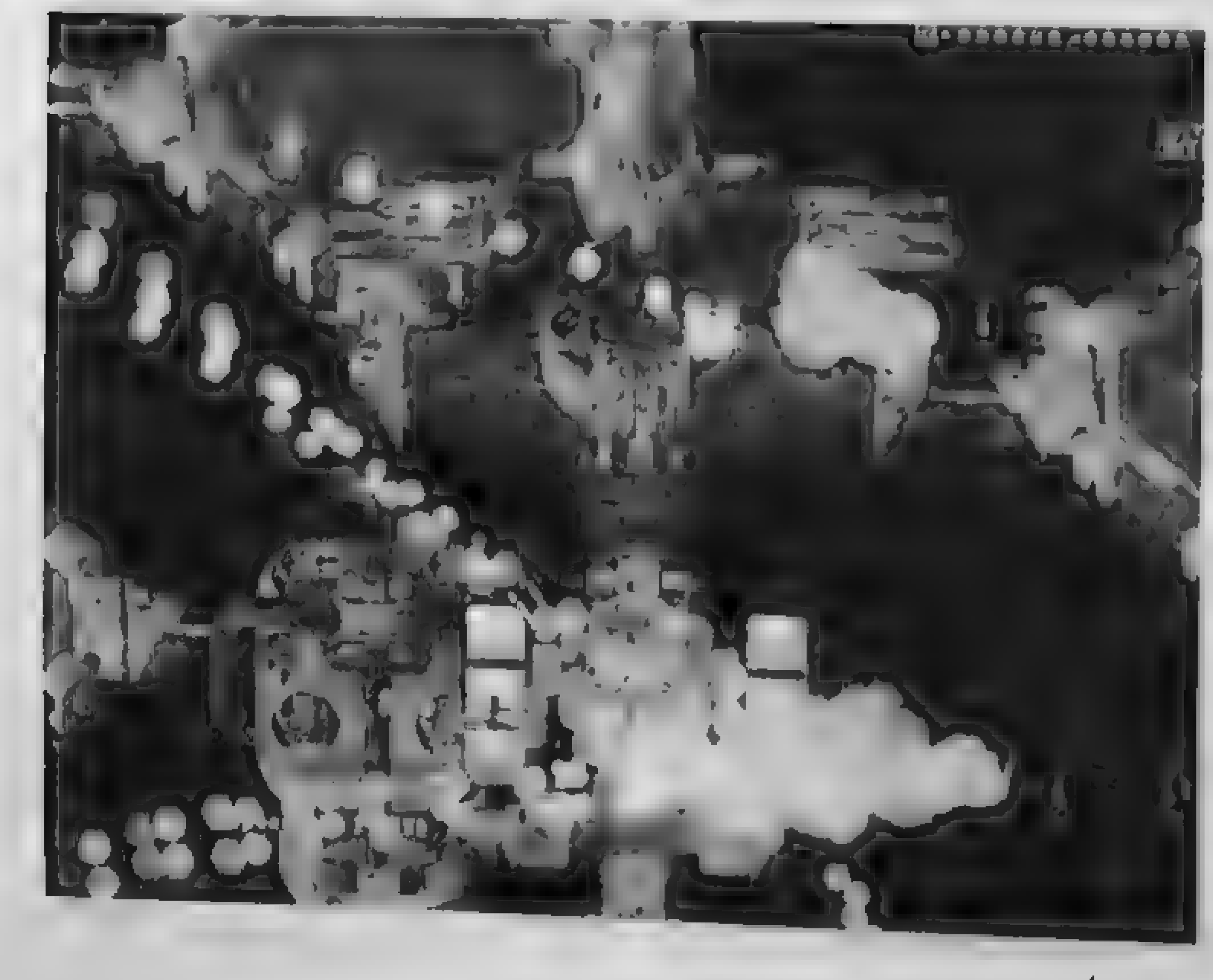
生死之间 II末日传说

爱玩游戏的同友很少有不知道《生死之间》的，去年大家心情不好的时候，它多少给我们带来了一些慰藉与欢乐。现在，《生死之间II》的制作已接近尾声，它又会给我们带来什么新的东西呢？

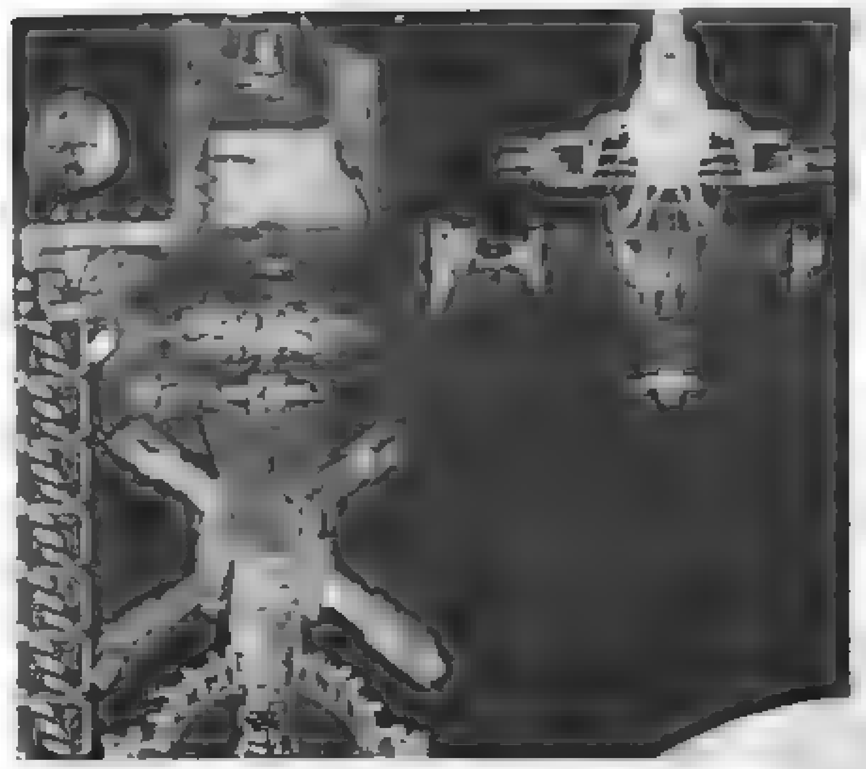
故事发生在二十二世纪。以列达斯为首的一批计算机专家着手研制一种高智能电脑系统，他们将其命名为“梦想”。正当专家们为智能系统的研制没有进展而苦恼时，一次宇宙风暴却将“梦想”激活了，它开始关心自己的相貌、自己的身世。它疯狂地认为：人类囚禁了它的伙伴。它的复仇计划由此展开[illegible]于是，[illegible]一场[illegible]人类与智能机器[illegible]战争在[illegible]的太阳系内爆发了。

游戏中增加了[illegible]新的想法和对玩家体贴的设计，许多特点只有在国外最新的游戏中才能看到，其中画面效果的改进是最为突出的。玩家所看到的太空场景由四层卷轴画面组成，背景是遥远的星空，你可以看到熟悉的地球、火星、木星等等，其次是一块块漂动的陨石，我方的基地位于第三层，是玩家可以操控的战斗区域，最上层是飞行器飞行的区域。通过透视法实现的每一层画面的滚卷速度都不[illegible]时，光影投射在建筑物上，就像拉过一片太空城[illegible]另外，你所构建的太空站将可以移动！其移动速度将由动力组的功率及基地规模决定。

游戏的玩法颇具新意。不再是在陆地上寻找资源和建设基地，而是在空间建设一个或多个太空站，在移动中寻找资源、壮大自己、消灭敌人。资源是一种太空金属，有了它就可以进行生产和建设，另外还需要有宇宙光能汲取装置，以供应太空站移动和生产所需的电力。二代中将有50余种武器和建筑出现，同时在设计风格上和一代相比也有了不小的变化，物体比例被显著拉大，小的不到一分硬币那么大，大到近乎充满屏幕。由于战斗发生在外太空，所以以往的即时策略游戏较多体现的地面大战、空地配合，在二代的设计中已不是主角，更多的是凭借各种武器火力的物理性质的不同来体现相生相克的道理。设计中有爆破弹、燃烧弹、激光、病毒、低温射线等等，不同的武器具有不同的能力，对应不同的敌人效果也不同。譬如，燃烧弹对建筑有百分之百的破坏力，而在攻击机器人时则不会造成任何伤害。



武器具备升级功能，而且升级没有上限。比如：建造激光火力改良系统，就可以提升激光的攻击力，建造的数量越多，则激光的攻击力越强。每种单位所能防御的武器有所不同，如果只升级一种武器，那么对手很容易利用升级其它武器的方法让你全军覆没。如果合理地根据敌情升级武器，可能有极少的兵力就能歼灭敌人的主力。人海战术将成为过去，以少胜多会成为现实。随着战局的发展，每个玩家会发展出一套适合于自己的进攻和防御体系，变幻出许多战略战术，在有限的能源条件下，如何合理地配备武器和建筑，这将成为玩家必须考虑的问题。随着游戏的不断完善，我们还将为玩家介绍更多的进攻和防御的方法。网络功能是必不可少的，在二代中允许7人参加，第8方为电脑。



HIGH LIGHT

创意是游戏的生命，《生死之间II》的种种新颖设计，也许会为广大玩家带来更广阔的策略空间。我已经快抵抗不住游戏中空间堡垒大战的诱惑喽。

文/小林　编辑/游骑兵

游戏类型 即时策略[ST]
出品公司 鹰翔/立地
上市日期 1998年第四季度
期待程度·★★★☆

光谱公司在1997年底推出的《青少棒扬威记》在98年初的一段时间中高居台湾一些杂志买气榜的榜首，其3D即时动画技术获得台湾97年度新技术奖，这一项技术也只有《古墓奇兵》成功运用过。

现在，光谱即将推出《魔幻天下》，这是光谱公司花费一年多的时间开发的1998年的一款大手笔。当我听到这一消息时非常激动，我这个光谱游戏迷又可以有一片奋斗的沃土了。几经周折终于得到《魔幻天下》的最新资料，在此与各位玩友分享。

进入游戏，我的第一感觉就是游戏画面赏心悦目、壮美华丽，四位主人翁的动作各具千秋，形象设计独具匠心，游戏过程更是细腻、幽默。地图的设计也很独特，给人一种人间天堂的感觉，又像是未来某个时间外星球上的地球村，更令人咋舌的是怪兽的城堡还会做伏卧撑呢。

在魔幻天下的世界中存在着四个种族，分别是人类、异星人、怪兽和超人。四个种族能力差异很大，玩法各不相同，使得游戏的耐玩度很高。

游戏的战斗场面分为单人战和攻城战，最好玩的莫过于单挑，还可以使用激光，整个场面杀气腾腾，漫天刀光剑影，让人有一种目眩神迷的快感。

这款游戏最令人心动的就是他的3D动画，每一个角色都是用3D软件精心雕琢，再一只一只拉出动作，套上特殊效果，每一位角色都有特殊而华丽的攻击方式。

HIGH LIGHT

最重要的是该游戏已经完全支持网络游戏功能，您觉得一家人玩起来不过瘾，那就上网对战吧，请您试目以待！

编辑整理/游骑兵

游戏类型·策略[ST]
制作公司 十二猴子军/光谱
上市日期·1998年8月
期待程度：★★★

大富翁四

大宇狂徒创作群继《仙剑奇侠传》、《大富翁三》、《阿猫阿狗》之后，投入全体力量历时两年多精心制作的《大富翁四》，在万众期盼下即将推出了！究竟这是款什么样的游戏？游戏本身又有怎样的魅力呢？在朋友的协助下我们先期拿到了《大富翁四》的预发行版本（读者看到本文时，游戏可能已经在国内上市）。粗粗一玩感觉颇佳。OK，下面就让我们一起来看看这部具有传奇色彩的桌面益智名作

3D造型靓丽清爽

这次狂徒终于抛开了自己擅长施展的320×240低分辨率模式，《大富翁四》采用全新640×480、Hi-color的高分辨率模式及45度俯角式地图视窗，其地图模式共有八组可转动的镜头视角，让玩者在观察游戏环境时可以一览无遗。让玩家最为振奋的应该就是《大富翁四》的角色人物设定了，游戏中所有出场角色完全采用真3D动画绘制而成，12个可爱的游戏人物不论是喜怒哀乐的表情，或是跑跳跪走等动作，都设计得维妙维肖。种类繁多的建筑地标以3D模型架构而成，立体感十足。更值得一提的是，大家熟悉的孙小美、沙隆巴斯等角色在四代中能够开口说话了！想听听这些可爱角色开心时的高声欢呼以及被坑钱时怒气冲冲的咆哮吗？充满机智的对白，使得本游戏愈发显得生动活泼、热闹滚滚！四代中出现的所有场景横跨中国大陆、台湾、日本、美国四地，并包含多种特殊事件、节庆及投资方式，令人目不暇接

高自由度的操作设定

《大富翁四》为玩家们提供了具有极高自由度的游戏规则。在游戏中，玩家可以随心所欲地订立资金、时间，并可随时更改胜利条件和操作设定。高兴的话，你甚至可以任意点播一首乐曲，边玩边欣赏。游戏的存取设计也相当完美，系统会清楚地标示出游戏储存时间、游戏关卡、游戏顺序及进行游戏的角色肖像，这些变化都是较大宇前几代"大富翁"进步很多的地方

[illegible]丰富的内容

[illegible]有，[illegible]中有[illegible]建设方面[illegible]，内容更具规模，[illegible]商业大[illegible]等多项选择；新[illegible]事件，还有各[illegible]；令人爱恨交加的策略卡共有30种，加上特殊道具、各式天[illegible]，您将可以尽情地施展谋略！除了固定的各路高手之外，《大富翁四》中还增加了流氓小偷等特殊人物的设计，搞笑的同时也为游戏增添了许多趣味与刺激；新增的乐透彩券大摸彩，还可让玩者充分享受获得意外之财的乐趣！游戏中有医院、监狱、百货公司、魔法屋及各式游乐场等丰富场景，投资方面则有股市交易、银行贷款、房地产炒作、企业股东分红等投资花样，宛如一场现实人生缩影。至于每月月底结算时，游戏还会为您选出当月冠军、风云人物和悲情人物，这些角色将会依情境搭配连续循环动画。所有的角色都是一副慈眉善目，很逗人喜爱，不过也有外表和善，内藏奸诈的哟、

HIGH LIGHT

作为一款桌面益智游戏，《大富翁四》绝对又是一款适合多人同乐及异想天开的人"白日作梦"的高档娱乐选择，也是老少咸宜的绝佳游戏。虽然在现实生活中，你我可能有太多的不如意、不得志，但游戏之中您也许会成为名满气万千的大富翁、大哥大也未可知。怎么样，有信心吗？游戏也许能改变你的一生！

文/鲲鹏工作室 编辑/游骑兵

游戏类型：策略[ST]
出品公司：狂徒/大宇
上市日期：1998年第三季度
期待程度：★★★★☆

最终幻想Ⅶ

图像表现：85	90
音乐音效：87	
操　　控：90	
创　　新：80	
故 事 线：100	

文/流星雨工作室

翘首以待

不管我们是否承认，当前的游戏工业似乎更倾向于如何赚钱而不是如何制作出更优秀的游戏。他们现在很乐于把某个游戏从一个平台转向另一个，比如说把街机上的节目搬到我们的电脑屏幕上。当然这也并不是坏事，如果没有他们这么"辛勤"的移植工作，我们根本不可能坐在家中玩《街霸Ⅱ》或其它一些十分出色的并非原产的电脑游戏。不过目前我们可以感到，游戏公司的移植工作有时并不那么严谨，相反会给人一些草率了事的印象。一些PS或SS上的作品往往忙不迭地就往电脑上搬，却并没有考虑该如何利用这个新平台的优势去进一步提高游戏的各方面表现。结果是当我们面对某些游戏的时候——如《生物危机》（Resident Evil）——却不得不同时面对一个电脑玩家所不愿碰到的问题：我们只能在游戏中的某些地点记录进度，而不能像通常的电脑游戏那样随心所欲，一旦主角被杀，我们也许得回到半小时前的地方从新开始。

现在，史克威尔和Eidos联手在PC上推出了PS上大红大紫的角色扮演游戏——《最终幻想Ⅶ》（Final Fantasy Ⅶ，以下简作FF7）那么这史诗般的庞然大物会不会也属于那些草率了事的移植品呢？以前是PC的拥有者们流着口水，而现在轮到PS的主人们瞪大眼睛了。我们终于在PC上等到了这　人，等到了令无数PS迷们引以为豪的看家法宝。

游戏概况

也许不少读者已经在PS上领略过这部游戏的魅力了，不过为了照顾那些从未见过它的电脑玩家，我在这里还是介绍一下游戏的大致情况。FF7不同于其他的一些RPG，它并不是发生在一个充满神剑与魔法的世界，而是发生在一个由"神罗"（Shinra）公司所控制的高科技的行星上。尽管这对一些没有接触过"最终幻想"系列的玩家来说比较陌生，但是我们仍然能够在它身上找到不少传统RPG所应有的特征。比如有着一些奇怪名字的角色，强大而又邪恶的敌人，许许多多的魔法和道具等等。由于是地地道道的"日本制作"，我们必然可以从游戏中看到不少典型的日式风格的影子。人物在行走时全是Q版造型——小个子、大脑袋、大眼睛、没鼻子，遇到的敌人也是千奇百怪，除了人类之外，还有许多连生物学家都不会认识的家伙——比如一幢挥舞着手臂的房子。女主角的造型也足以让劳拉（Lara Craft）自叹不如。故事的主角是一个名叫克劳德（Cloud）的小子，他曾经在神罗的军队里服役，然而最终却加入了反抗神罗的组织——Avalanche。故事开始时，克劳德和他的伙伴要去炸毁一座吸取星球能量的反应炉，然而随着故事情节的发展，他们发现将要面对的不仅仅是神罗，而且还有更强大的敌人。

FF7拥有不少分支情节，也就是说当你正在一步步去完成某项使命的时候，你会突然发现身处于一个新的

情节中，[illegible]力，以[illegible]角色[illegible]，随着[illegible]进展，[illegible]他们的性格，[illegible]之间[illegible]。在[illegible]游戏的时候，我[illegible]在[illegible]活在身边，[illegible]。完全没有其它[illegible]RPG那种置身事外[illegible]。游戏中还常会

有[illegible]些[illegible]之事让你更加沉迷其中

爱情是永恒的主题，FF7也不例外，其中穿插的爱情故事给我的震撼力不亚于当初的“仙剑”。因此，我很难只按主线进行而全然不去发展分支情节，所以我强烈建议，不要去参考那些注重于过关的快速攻略，这样会大大削减游戏的魅力。游戏共有4张CD，用第1张CD安装后，游戏时就只用到后面3张。由于游戏中并没有全程语音，因而大量的储存空间都腾出来存放游戏数据了。要想完完整整地玩遍整个游戏，恐怕你得付出很大的精力——游遍整个星球，把大大小小的鬼怪们劈碎，攻破神罗的总部，把BOSS送上天

同大多数的RPG一样，在FF7中，你将会花上不少时间在地图上游荡，去不同的村庄做客，干掉随机出现在眼前的妖怪。平时可以自由进出不同的建筑（其中一些地方会让你有惊喜的发现），和NPC们交谈并从中获取有用的信息甚至意外的收获。游戏的进程中会遇到不同的妖怪和敌人，共有两种遭遇的方式，一种是游戏中设定好的，而另一种是随机出现[illegible]BOSS[illegible]

美妙的画面

平时在地面上行走的时候，视角是远景，只有人物是由多边形构成的，而背景是“死”的，一旦战斗开始，画面立刻转为近景，所有的人物也由Q版变为正常比例，整个画面也动了起来，视角不再单一，而是不断变化。只看行走时的画面也许不会让我们有什么特别的感觉，但在战斗的时候，我不知道该如何挖掘我贫瘠的词库。这是我所见到过的最出色的！完全即时演算的3D动画，华丽无比的魔法画面，震撼人心的豪华Limit技，酷呆了的人物造型……可以说，我对这个游戏有一半的兴趣是缘于其美妙绝伦的画面，当然这也要归功于插在我主板上的那块Diamond Monster 3D Ⅱ。FF7同[illegible] 3Dfx Voodoo、3Dfx Voodoo2、3Dfx Voodoo Rush、3Dlabs Permedia2、ATI Rage Pro、Intel i740[illegible]有这些家伙的话，最好[illegible]

一流的音乐

不要指望CD音乐了，FF7的音乐完全采用MIDI格式。有人大惊失色：“我的FM声卡能干什么？”是的，为了不必再忍受嘀嘀哒哒的怪声，我早在一年前就换上了AWE64了。不过大家也不用担心，史克威尔在这上面可算颇费心思，为了充分发挥电脑的优势，同时也为充分表现其配乐水准，它特意在游戏CD中附有著名的软波表合成器——Yamaha SYXG-70，其音色远远超过了我一直视为宝贝的AWE64！和它相比，我的AWE倒象是FM合成的声音（立刻晕倒）！不过，体贴的史克威尔马上让我回过神来，它专门为了AWE32/64附带了一个“SoundFont Manager”，以提高MIDI音色的表现力，安装之后，果然又让我的声卡容光焕发，音色不比SYXG-70差。如果各位用的是其它的声卡，请一定要试听一下SYXG-70的音色（可在游戏的Configration中选择试听），对比一下，千万不可错过这绝佳的MIDI音乐。

简便的操作

操作性也是一个游戏不可或缺的重要因素，我之所以不喜欢玩模拟飞行的游戏，就是因为面对那几乎用尽了键盘上所有键位的复杂操作无所适从。街机游戏吸引人恐怕与其简单的操作有一定的关系。在PC上很少有机会用手柄玩RPG，这一次则给了我与PS玩友们平起平坐的机会，我可以单凭一只手柄走天下了。操作界面十分友善，感觉还真不错，虽然在设定中发现需要设定十个功能键，可平时用的基本上就是3个（除了极少数一些特殊情况外），非常容易上手。同样的，我们也可以使用键盘，自

由设定键位的功能相信每一个玩家都会满意的。

独特的战斗

游戏中的战斗方式比较独特，既可以选择回合制也可以选择即时制。有的人可能觉得前者不会让人手忙脚乱，但我更偏爱后者，因为这种方式更刺激，更真实，有时也更有利。在选用即时方式时，每个人都有一个时间槽，只有当它填满的时候才能发动一次攻击（在大宇前几年的作品《妖魔道》中也看到过类似的设计），谁的时间槽先满谁就能先动手。一开始不习惯的话可能会有些忙乱，但来过几次之后，你就会发现它所带来的争分夺秒的快感。如果敌人速度较慢（时间槽充填速度较慢），有时你会发现自己可以连续打它好几下它都不还手。

每个角色都有其与众不同的“Limit技”，当Limit槽填满之后（怒槽，也就是你挨打次数足够多之后），你就能够使用一次Limit技。此技威力巨大，特别是当得到了最高级的Limit技之后，一旦使出来，没有什么家伙能够承受一击，而且这时的画面也是超豪华的，千万不要错过哦！

美中不足

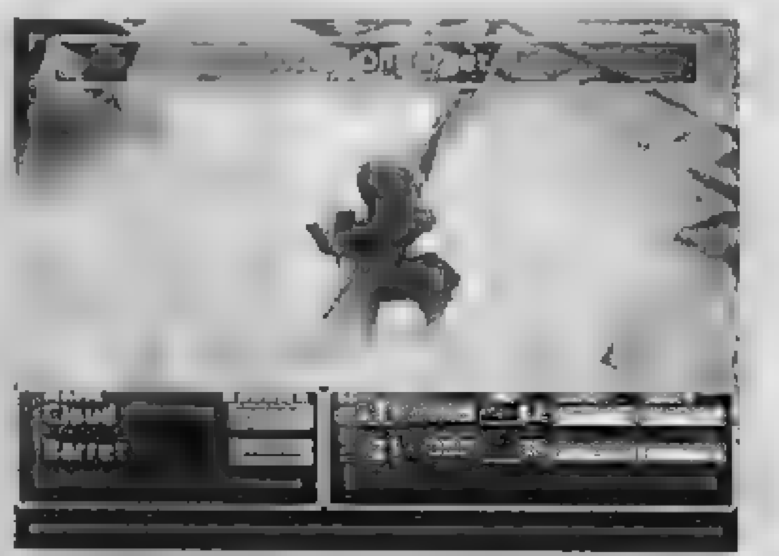
虽然这是一个非常优秀的作品，但所谓的“移植综合症”依然存在。除非在大地图上行走的时候可以随时存盘，其它时候必需找到所谓的“记录点”（Save point）”。往往会在一个山洞中到处寻找记录点，却一不小心送了命而退回到很早以前的记录位置。而且我在游戏中还没有找到“取出进度”选项，当我想取出某个进度的时候，只能退回到视窗，重新启动游戏然后选择“Continue”。

曾经听不少人抱怨，说这个游戏会莫名其妙地死机，不过我到现在为止还没有发现这种情况。当你和Boss激战正酣的时候如果来这么一下子，可能不太好受。希望我们不要遇上这种尴尬的情况。

游戏的最小安装高达260MB！相比起来，PS版的却能够直接在CD上运行！为什么PC做不到这一点？更令人吃惊的是，如果没有一块好的3D加速卡，即便是PⅡ233也只能在低分辨率下运行！它目前还不支持RIVA、Rendition的芯片和一些Cyrix的CPU，不过Eidos和史克威尔已经承诺着手解决了

编辑笔记：

如果可以把游戏软件的系统兼容性和运行稳定性作为其质量的一种尺度，FF7的PC版显然是不尽如人意的，这并不是说没有Voodoo时效果有多烂的问题（好像现在没有Voodoo就没法苛求什么效果了），更重要的是自己那个干什么都好好的视窗系统，在FF7的PC版眼中居然那么“土”，以至于不得不用上游戏CD中一系列的升级驱动程序，这真让人刮目相看——一个从技术角度上看没什么稀奇的RPG居然这么大的谱？！然而很遗憾，



尽管需要忍受苛刻的系统要求、别扭的进度存取乃至意外的死机，我还是忍不住投入到游戏中去，因为情节和气氛的魅力让人无法抗拒。

编辑/游骑兵

英文名称：Final Fantasy Ⅶ
出品公司：Square Soft/电子艺界
发行版本：4 CD / WIN95
类　　型：角色扮演[RP]
配　　置：P166/32MB、声卡、4速光驱
推荐使用3D硬件加速卡
控　　制：键盘、摇杆
面　　市：1998 6

真相就在那儿——

X 档案

[illegible]	80	88
[illegible]	85	
[illegible]	100	
[illegible]	80	
[illegible]	87	

■文/执火

是什么作品能得到九个艾美奖(Emmy Awards)和四项金球奖(Golden Globes)、相关的录影带全球销量超过600万、原声带超过100万、书籍超过300万本、20000多个以此为主题的网站?

没错！这就是《X档案》(The X Files)

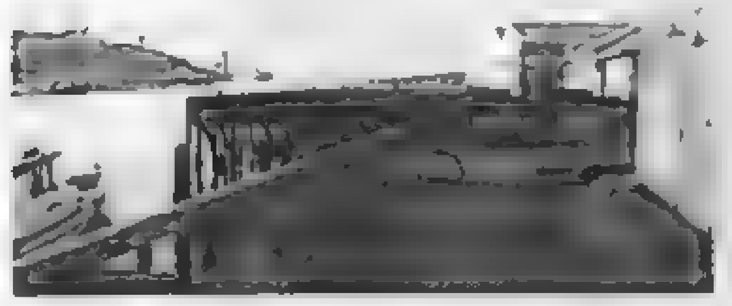
取材于神秘的外星人故事的美国系列影视片《X档案》拥有大批的忠实观众，影片的主人公穆德与史卡利在美国已经差不多成为家喻户晓的人物，他们在世界范围内也拥有广泛的知名度

"The Truth is out there"。每个看过《X档案》的人都会对这句每次出现在片头的话有极其深刻的印象。为什么《X档案》能受到如此广泛的、超越地域和文化界限的人们的喜爱呢？我们对于未知事件的好奇、对超自然现象的猜测、对异星生物的神秘感与恐惧，乃至于对男女主角的爱慕等，都是造成《X档案》成为全球性话题的原因。探索鲜为人知的秘密——这恐怕是《X档案》最大的魅力所在。当我们细细品味《X档案》的剧情内容时，我们可以发现，这些题材的本身并不只有大众的[illegible]、[illegible]超自然现象[illegible]毛骨悚然的事件，有许多都是[illegible]（[illegible]外星人绑架[illegible]），其[illegible]之处，[illegible]作品本身[illegible]，引人入胜又层层相叠的阴谋论，以及剧中人物的心境转变和成长。

每当你在凤凰卫视收看这部全世界收视率最高的电视连续剧，或者欣赏七月二十三日于美国上映的《X档案》电影版时，是否想到玩一玩《X档案》的游戏版，看看做为一个FBI探员究竟有何魅力呢?过去，您只能追寻着穆德与斯卡利的脚步，如今，凭借这个7片光碟的游戏，您有机会成为整个事件的参与者去追寻真相

这是一部由福克斯交互公司推出，即将使成千上万的《X档案》迷们兴奋不已的冒险游戏。在游戏中你扮演受命派驻西雅图地区的FBI探员科瑞基·威尔摩(Craig Wilmore)，在遇到一系列不可思议的事件后，你陷入了重重危机之中。经过大量的工作，《X档案》影视剧主演穆德与斯卡利终于出现，威尔摩将协助他们办案。玩家将会在超过三十多个场景中穿梭办案，包括FBI办公室、汽车旅馆、商业区、住宅区、实验室等。在这些地方，玩家必须检验获得的证据、访问证人、把大量事实串连在一起，以解决这个标准的《X档案》式的案件。随着玩家的调查逐渐深入、一步步逼近真相之时，也就会发现自己离危险越来越近了。为了获得更高的真实体验，玩家还可以用第一人称视角进行游戏，当然这并没有通常即时动作游戏对灵敏反应的要求。前往各个事件地点，并与相关人物交谈以获取线索，这是游戏的主要方式，而此过程也就与一般冒险游戏的解谜过程完全一样了。

《X档案》与其说是一套冒险游戏，不如说是一部交互式电影，因为《X档案》游戏版是和电视剧《X档案》一起拍摄的，因此我才把它称作《X档案》的游戏版。以往类似《X档案》的侦探冒险游戏，通常都是叫好不叫座，这主要因为它们过于真实地模拟了探案过程细节而忽略了最重要的游戏性。而这种真人演出的游戏总让人有"看"游



戏而不是"玩"游戏的异样感觉。这类游戏不过是点一下鼠标，做一个选择，而整个游戏就是根据你的选择播放一段段影像而已。福克斯交互公司在这次游戏中努力避免了这一现象的出现。作为游戏，当然故事的结局会多种多样，不过在玩《X档案》游戏版的过程中，玩家会发现所谓分支只是因您选择的选项而使潜在的任务作出不同的回应，基本上到最后你会发现完整的剧情其实仍然只有一个。所以相信如果我们照攻略玩，通关应该不会有什么问题

《X档案》游戏版完全由原班人马制作，除男、女主角仍由大卫·杜考夫尼(David Duchovny)及吉莉安·安德森(Gilliam Anderson)出演外，其他主要角色如副局长史基纳(Skinner)、"孤枪侠"(the Lone Gunmen)、X先生等也都没有变更演员。除此以外，更令人兴奋的是影视制作人Chris Carter、执行制作兼编剧Frand Spotnitz、摄影指导Jon Joffin及音乐Mark Snow等都加入了这个游戏的制作，使得这个游戏能够保持原汁原味和较高的艺术水准。虽然整个游戏有7张盘之多，但无丝毫的累赘感，情节非常紧凑，从内容到气氛的渲染都非常出色。我相信玩家一旦"上了贼船"，玩上这个游戏想再放下罢手也就没那么容易了。

不能不提的是在《X档案》游戏版中采用了虚拟电影技术(Virtual Cinema technology)，其独特的cutting-edge引擎可以使游戏中每一个角色都有自己独立的个性。你在游戏中所做的每一件事情，都会影响游戏中其他角色对你的态度，以至于影响最终的结局。这样处理，对于那些喜欢用"暴力"解决问题的游戏玩家可算有了报应：如果随便开枪就会被开除出FBI，如果不小心开枪射杀同伴，则会被判处死刑！

与其他互动电影式的冒险解谜游戏类似，《X档案》也是全程英文语音，好在它有英文字幕，不过在中文视窗中有时会出现怪字符。因此要想不出问题最好用英文视窗平台，并在Options\ Graphic Menu内把"Close Caption"项打开。

尽管《X档案》是描写FBI探案的，而且据说在游戏的制作过程中由真的FBI探员指导制作，但是游戏中谜题的设计并没有刁难各位，毕竟大家并不是真的FBI探员。相信很多期盼《X档案》游戏的玩家并不是在等待

过一把FBI探员的瘾，而是想去探索那种种超自然现象的奥秘，揭开有关外星生物的谜团。就象《X档案》中男主角莫特所说的那样，"有些事我们只能看，而不能说。永远不能说！"

每个《X档案》迷都会提这样的问题："在下一集中，穆德和斯卡利会不会成为恋人?"这对类似《神探亨特》中亨特和麦考尔的黄金搭档之间的微妙关系，据说在游戏中会有很大的突破。会是怎样的呢?这在你玩了游戏之后就会知道了。

附：

在 http://www.foxinteractive.com/previews/xfgame.html 有关于游戏的详尽资料。http.//www.xfile.com 则是每个X-File游戏迷必到的站点。

编辑笔记：

由影视剧集改编而来的游戏鲜有成功的范例，究其原因大概是原作往往"过于"精彩，玩者对游戏的期待也很高，而游戏制作者大多也只简单地摘取影视剧中的卖点来"膨胀"成游戏，由此造成失望的情绪也就不难理解了。不过《X档案》在国内并没有如海外那么广泛的追随者，那么这部在根本情节上完全基于电视中一段案件的游戏对我们而言应该还算是新鲜的。在极为夸张的7CD容量中，大家熟悉的男、女主角在游戏中的比重并不很大，游戏的进程也属于非常传统的点一个热点调一段动画的模式。

编辑/游骑兵

英文名称：The X-Files
出品公司 Fox Interactive/电子艺界
发行版本：7 CD / WIN95
类　　型：冒险[AD]
配　　置：P120/16MB、声卡、4速光驱
控　　制：鼠标
面　　市：1998.6

猎鹿人

[illegible]	[illegible]
[illegible]	90
[illegible]	90
[illegible]	100
[illegible]	53

86

■文 [illegible]志文

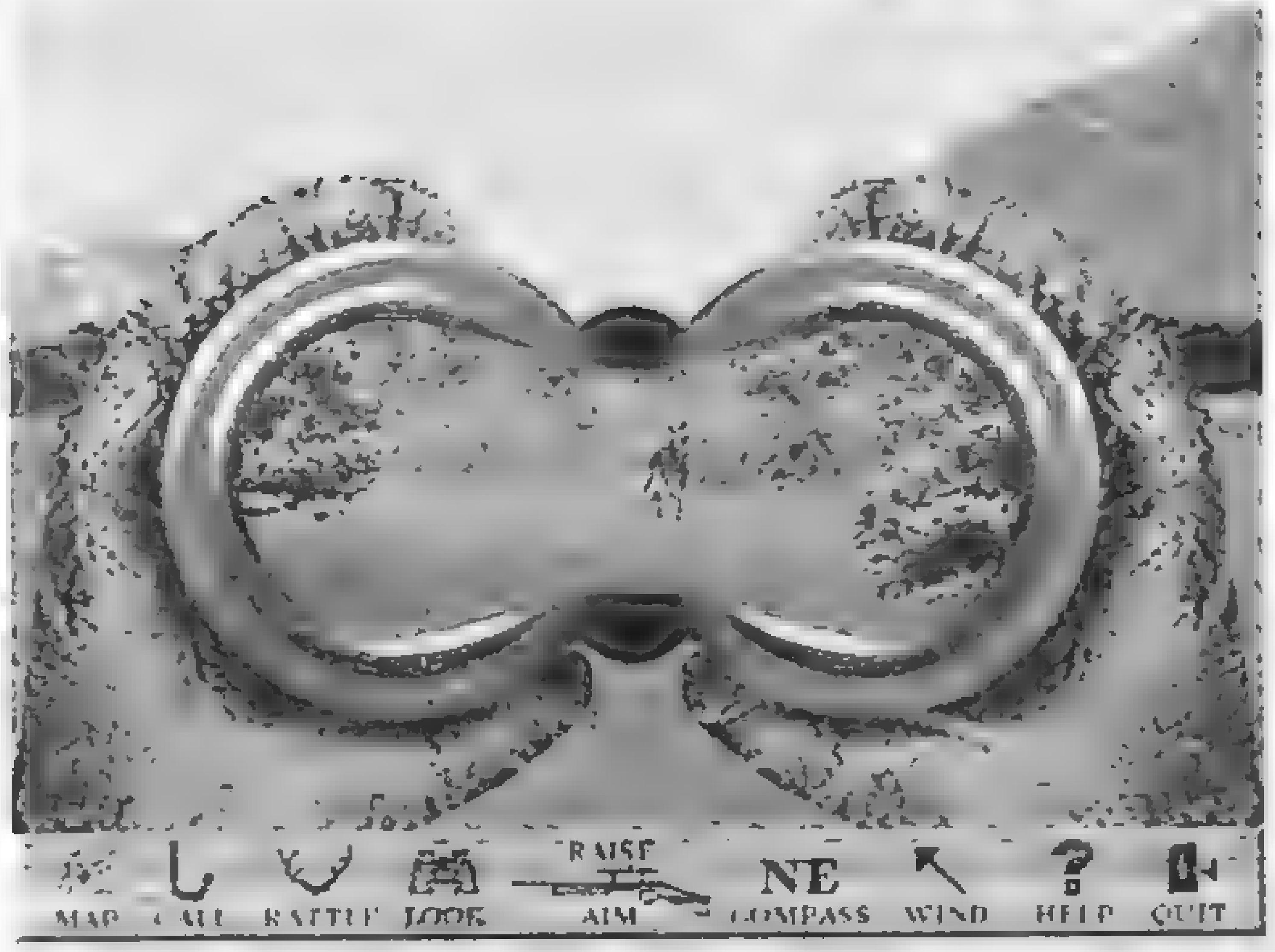
前一段时间，我迷上了打猎，幻想着有一天能在景色秀丽的旷野山川中一边饱览风景，一边搭弓射猎，那该是多么惬意的生活呀！打野鸭兔子一类的小动物吧，属小儿科，没什么意思，去打凶猛的野兽又太危险了，于是我选择鹿——一种大小适中的动物（专找软柿子捏？）

古人云："工欲善其事，必先利其器"。为了准备打猎，我还得花不少银子购买装备啊！计有来福枪一支（自带瞄准镜，每次只能打一颗子弹），霰弹枪一支（不带瞄准镜，但可六发连射），弓箭一具（比起枪来它更能体现出狩猎的内涵），望远镜（不必多说），哨子（可模拟出鹿的叫声），鹿角碰撞发声器及气味引诱剂等等

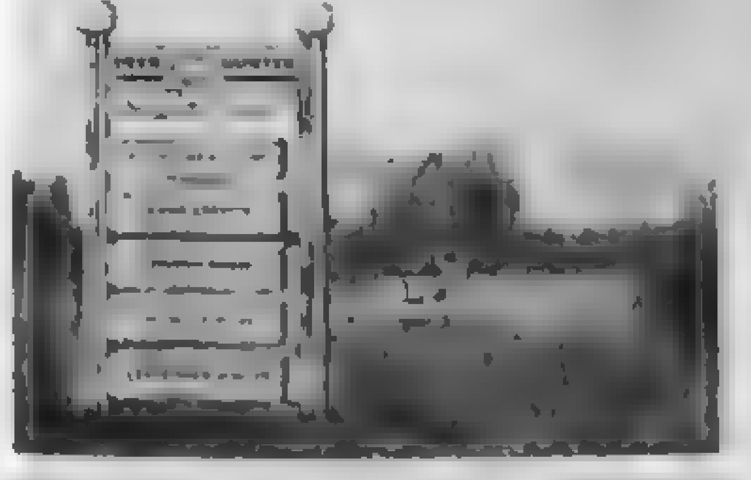
打猎的用具准备齐全了，还不能冒然进入猎区。俗话说得好，"熟能生巧"。我得先到靶场上练练身手

夏天的草场真称得上是青草碧连天，小鸟在愉快地歌唱，我的心情好极了。在我眼前远远近近地摆了十来张靶子，有一种是传统的同心圈靶，还有[illegible]瞄准镜[illegible]作"鹿"的[illegible]随着我的[illegible]，我[illegible]神，扣下扳机，"砰"地一声正中红色圆环中心。不是吹的，我在大学军训时就是射击标兵了，打这么近的靶子还不是小 CASE？再试试弓箭，这回我找了个远些的同心圈靶作为目标。我抽弓搭箭，冲着靶子一抖手，箭似流星直中靶心。呵，侠盗罗宾汉也不过如此而已嘛。我想，不用再在这里浪费时间了。现在天太热，等过了立秋我便去猎场

秋天，我来到了阿肯色州的森林猎鹿区。先不忙进林子，这么大的一片地区到哪儿去找鹿呢？先看看地图吧。在地图上可查寻到鹿的活动区域，有的地方发现了鹿的粪便，有的地方有鹿角刮过的痕迹，有的地方是鹿宿区，一旦确认这片地区肯定有鹿，我便毫不犹豫地直奔那里。树叶红黄相间，煞是好看，天空是蔚蓝，秋高气爽。此时鹿正肥。我四下张望一番，没见到有鹿，莫非地图有误？我正考虑是不是该换个地方，忽然发现远出有一移动的物体，掏出望远镜一看，果真是头小鹿。猎物出现了，我放下望远镜，从来福枪的瞄准镜中观察它，它似乎还没发现我的存在，正向我藏身之处慢慢走来，走近点，再走近点……但枪口被一棵大树挡住了，没关系，等鹿从树后一露头我就开枪。哈哈，晚上有鹿肉吃喽！我正想着鹿肉的美味，口水都快淌下来了，突然，不远处一声枪响打破了四下的平静，而我再也没看到那头小鹿现身。TMD！是哪个混帐的家伙先于我开了枪？明明是我先看到嘛，怎么不讲"费厄泼赖"？这里的人素质也太差了吧！咱不跟他们一块儿玩啦



我愤愤地离开这里，来到冬天的印地安那州。听说这里的人还不坏，该不会出现"抢食吃"的事了吧。白雪皑皑，寒风凛冽，天灰蒙蒙的。我在猎场里转了大半天也没见到一头鹿的影子。我走累了，又冷得要命，蹲在一片



灌木丛后避风。我搓着鼻涕跺着脚，这种鬼天气应该呆在家里，暖暖伙伙的有多好，非到这儿来受罪，乌鸦在我头顶不住地叫，真烦人，要是让我见到它非打下树来不可，只是仅闻其声，不见其影，空有一腔怨气无处发泄。无聊之余我想起鹿哨，学仿鹿的叫声吹吹看。过了一会儿我好象听到了鹿踏雪的声音，爬起来一看，皇天不负有心人，终于有鹿出现了！我抑制住内心的狂热，尽量不喊出声来，悄悄从背后摸出弓箭（自从在阿肯色州被人抢了先后，我痛恨枪声）。将箭搭到弓上，瞄准远处的鹿，我心里默念：宝贝儿，大冷天的咱们都别在外面冻着了，跟我回家吧，我家有暖气，有壁炉……看看距离差不多，我不再犹豫——以免夜长梦多。拇指食指一撒——但是在外面冻了半天，手指不甚灵活，而且我又忘了考虑风向对箭的影响，反正这一箭落了空。鹿一惊，掉头就跑，三下两下就消失在茫茫风雪中。我仿佛听见罗宾汉在嘲笑：就这水平还吹呐？今天又没戏了，我垂头丧气地离开猎场

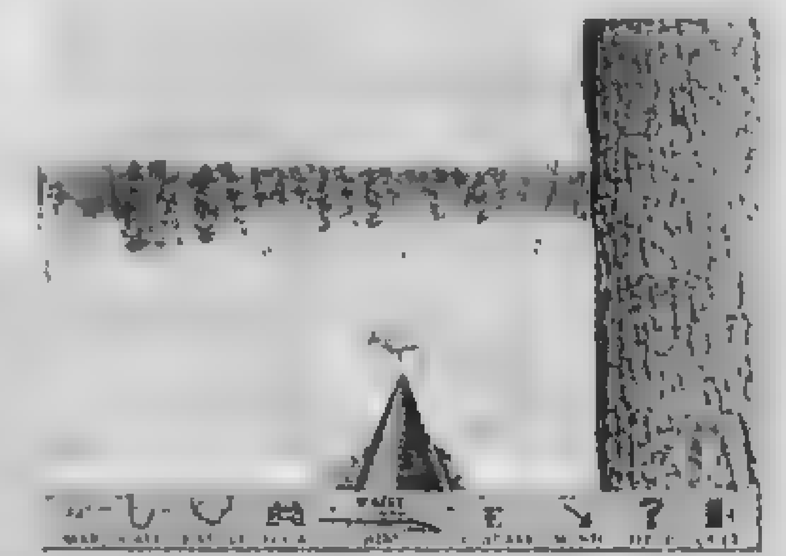
后来，我还去过美国西部的高山猎鹿场，也没什么受获。不是我水平低，而是现在的鹿越来越少，往往转上一整天也见不到一头。可能是猎鹿的人太多，鹿被打光了……

唉，这些梦啊不知有没有机会实现了。因为最近我发现了一款名叫《猎鹿》的游戏，它是那样逼真，完全可以让人在电脑上就体会到打猎的乐趣，却不必担心受风吹日晒的苦头。现实的生活中，动物是人类的朋友，地球上不应只有我们人类的存在。如果其它动物都绝了种，孤独的人类离灭绝也就不远了……于是梦想打猎的我整天坐在家中的电脑前划拉鼠标……

"珍爱生灵，从我做起"，这就是我——一个虚拟世界的猎鹿人要告诉大家的

编辑笔记：

在一片保护生态平衡、爱护动物的呼声中，这个游戏的出现可能会让许多人侧目。不过猎取与征服也许是人之本性，与其围堵，不如疏导。国外的销售排行表明，它在美国上市时是很受欢迎的，毕竟它可以满足生活在钢筋水泥丛林中的人们亲近自然的愿望，而且在享受猎获快感的同时又不会危害自然 这让我想起前些天看过的一段电视片段，画面交替着昔日猎



杀过后的尸横遍野与今日乘车举着"大炮"——照像机——四处"瞄准"的旅游者与动物的融融相处。同样是一种猎取，现在却有更多的不流血的方式可供选择了

编辑/游骑兵

英文名称：Deer Hunter
出品公司：Sunstorm
发行版本 1 CD / WIN95
类　　型：运动［SP］
配　　置：P75/16MB、声卡、2速光驱
控　　制：鼠标
面　　市 1997.10

富甲天下II快乐手记

[illegible]	80
[illegible]	83
[illegible]	90
[illegible]	90
策略性:	83

84

■文/罗维

好久没有找到过这样一种充满轻松愉悦的美妙感觉了。在下与GAME打交道已有数载，家中自然会珍藏一些GAME精品。就象是老朋友来到家中作客，自己会用好酒招待他一样，我肯定没有理由把《富甲天下II》这样的好游戏私藏起来，我当然要跟大家一起分享这份快乐啦！

在《富甲天下II》中，整个游戏共分"黄巾之乱"、"群雄割据"、"一统中原"、"富甲天下"四大部分，每部分独立成章。您可以任选一关进行游戏，每关的区别仅在于地图尺寸的大小以及些许不同的游戏难度，如果您对于《富甲天下》来说还是一名新手的话，建议您先从"黄巾之乱"开始《富甲天下II》，如果您已经从《富甲天下》得道，那就让我们一起来交流一下经验吧！

由于《富甲天下II》是通过轮盘进行游戏的，所以每次转完轮盘后出现的结果都会有很大的随机性，要是在游戏中碰到倒霉的事怎么办呢？不用着急。在每次轮到玩家您转轮盘之前请先SAVE GAME，若遇不幸，则只须"往事重提"即可。若是想在游戏的过程中到达一些特殊的场所的话，运用此法才能够达到您满意的结果。不过在多人游戏中若还想再运用此招来达到目的的话，最好先看看合作伙伴同不同意了！

每次游戏开始时，玩家手中仅有一点有限的资金以及士兵，对于象"青龙偃月刀"、"丈八蛇矛"那样的锋利兵器还真是有点可望而不可及。如何才能够获取更多的资金呢？每次游戏开始后，不要先急着去占城，保存好您仅有的那点儿资金与士兵。当在行动的过程中遇到"募兵处"时千万不要错过，可通过"存盘大法"，或使用"暗渡陈仓"之计到达"募兵处"，依据当时的行情进行征兵或是解雇士兵。若雇佣一个士兵仅须花费二两银子时，尽可将身上所带之银两尽数用来征兵（当然还得留一点过路费）。紧接着再来一个"以逸待劳"之计，没准兵价狂涨，四两银子以上才能雇佣一个士兵，那时尽可让士兵们解甲归田去吧！当然您也就成了大富翁。另外还要提醒大家一下，当兵价为每三两银子雇佣一个士兵时，一般不值得炒作，当然也得根据您的具体情况而定了，此乃"炒兵大法"。

当炒兵发了财之后，您就可以去"锦囊铺"狂买一通计谋了。就像感冒药一样，"打草惊蛇"、"关门捉贼"与"移花接木"是您在游戏过程中必备的良方妙计，它们可以保障您所携带的财富不会被别人掠夺，而且"移花接木"还可以使敌人的计谋用在他自己的身上。如果遇见了"车水马龙"与"草木皆兵"这两条计谋的话，千万不可错过！有多少买多少，随后自有妙用！如果您想去哪儿就去哪儿的话，那当然离不开"暗渡陈仓"了，若是再与"以逸待劳"配合使用的话，便可完成一些被称为玉连环的妙计，当您从"募兵处"炒兵出来后，便可寻一处人口较多的大城将其占领。占城后便可将身上所带的银两全部放置在城内，出城后便可对城内狂用"车水马龙"之计了！有多少用多少，用完之后您才会懂什么叫"富甲天下"。（若您身上所带的士兵较多的话，则应使用"车水马龙"之计。不过用计完毕之后您还得去"募兵处"把兵换成钱。）用完"车水马龙"后您只须再来一个"以逸待劳"就可以又回到城里去，带上您那一笔巨大的财富就可以出城冒险去了！

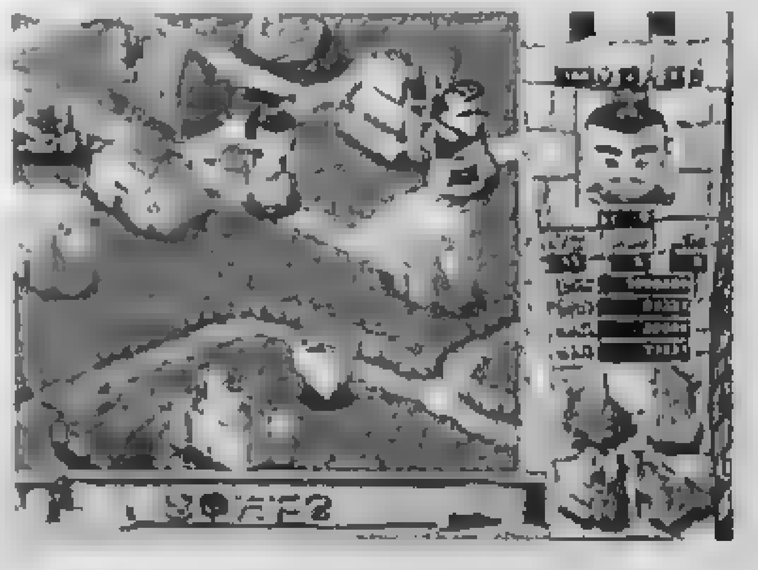
有了钱之后是不是应该为手下的爱将买上几把称心如意的兵器了呢？如果有机会到武器店的话，凡是售价在一万两银子以上的好兵器您都应该

把它们买下，然后再根据您手下武将的武力值为他们配上合适的兵器。这一来，敌人守城的武将敢与您单挑的恐怕是没有了，就算是敢冒险一战的估计也是自讨没趣。若是把好兵器给守城的将军配上的话，敌人只好乖乖地交出路费了。

爱将们配上了好的兵器以后并非也就天下无敌了，除了要不断提升他们的武力之外，还应有选择地对个别野战属性偏高的将军进行培养。（"藏经阁"是提升武将野战属性的好地方，如果您经济实力较强的话，"富甲攻略"是不可多得的好经书！）只有当您的手下文韬武略一应俱全之时，您才可能立于不败之地。在我的经验中只要手下的武将的武力值达到115时，再为他配上一把武力值加30的犀利兵器（如："青龙偃月刀"、"丈八蛇矛"、"方天画戟"）之后，敌人守城的武将就不敢与您单挑了，这时无论过哪一座城都不用交过路费了。不过要把武将的武力值培养到115并不容易，除了让他们到"武馆"去锻炼以及让他们多带兵作战之外，还可以去买一些像"瞒天过海"、"无中生有"、"虚张声势"等不需要太高智力值的计谋给他们使用，其目的无非是增加武将的经验值，以便加快他们升级的速度。

当手下的梦幻武将培养出来之后，您就可以储备一些士兵与银两以备占城之用了，占城后应尽量多在城里搞一些建设。这样不但可以提高过路费还可以增加自己的收入。当城里的人口以及银两增加到一定数目时，您所占领的领地便可以升级了，同时过路费、银两及士兵数也会相应地增加。等到您的敌人连过路费都交不起的时候，他就会众叛亲离、破产倒闭，那时笑到最后的英雄当然就是您了！

作为一个玩游戏的人来说，能够玩到像《富甲天下II》这样的好游戏应该说是挺幸运的。（游戏制作公司光谱资讯听了之后可不要骄傲喔！）就我个人的观点来看，《富甲天下II》中的人物造型设计得相当成功，既把握了传统，又进行了大胆的创新。此外整个游戏的操作界面也设计得非常简洁，有利于玩家上手。整个游戏给人的感觉非常好，至于游戏中那些精彩的设计和绚丽的过场动画我就不一一提及了，留着给您慢慢品味吧。



编辑笔记：

能够把三国故事与"大富翁"式的棋类游戏结合在一起，同时让人在游戏中感觉又自然、又有趣，《富甲天下II》还真不简单呀。由于在游戏中加入了角色能力的培养特性，这就为此类传统游戏注入了新的活力。

编辑/游骑兵

出品公司：光谱
发行版本：1 CD / DOS
类　　型：策略[ST]
配　　置 386/8MB、声卡、4速光驱
控　　制：键盘、摇杆
面　　市：1998.3

完全攻略指南——

星空断层

■文/豆豆

图/流星雨工作室

充满神秘色彩的冒险游戏大作《星空断层》(Riven)终于上市了，由于其前作《神秘岛》的成功，它从一开始便倍受业界及众多玩家的关注。今夏，上海金仕达多媒体有限公司为其做了精心汉化。八月初在上海、北京发送两千张试玩版。现在大家看到的全中文《星空断层》不仅保留了原作诗情画意的游戏画面、Hi－Fi级的音响效果、曲折动人的故事情节，而且对广大国内玩家来说，它比英文原作更富有文化亲和力及更易于投身其中。

故事发生在被人们称为德尼文明的世界里，传说这个民族会利用某种由特殊工艺加工而成的纸、墨书写出一种特别的书。当他们用这种神秘方法在书中写出一个世界时，这本书就成为通向那个世界的大门。

《星空断层》就是以神秘的德尼世界为背景的第一人称视角冒险、解谜游戏。

在悠久的德尼历史中，每一个事件或许都是一个漫长周期的终结。多亏有了这些神秘书本的描写，否则德尼文明将荡然无存。现在只有亚崔斯、凯萨琳、盖恩和其他几个人存活下来，他们在为德尼文化的传代物而争斗，无论哪一方获胜，都会从根本上改变德尼在未来所扮演的角色。在游戏中你的任务是帮助亚崔斯营救凯萨琳，并想方设法阻止盖恩对德尼世界的恶意破坏。随着游戏的进行，事件的逐步发展，[illegible]和目标会随着情节的变化而有所变化。

在冒险之前，我得提醒你：紧跟我的步伐，不仅要胆大，而且更要心细，大脑是解决问题的最好工具。

现在，你被亚崔斯用传送书送到了……

机关密布的大圆屋岛

首先来到了大圆屋岛，环顾四周，我发现自己竟被亚崔斯传送到了一间牢房里。咦？好象有人来了，难道这儿的人都是这副怪打扮吗？这个家伙竟然非常粗暴地就将送我来的那本传送之书抢了去，就在我要抢回那本书时，突然有支飞镖射了过来——抢书的家伙毙命，但愿这不是我的过错，但那用飞镖杀死他的人又是谁呢？事情从开始就让人觉得困惑，先不管他，首先让我离开这该死的地方再说，走出牢房，我面前是一道山崖，转左，那台装置似乎是个望远镜，再往前是一望无底的悬崖深渊。向上看去，头顶上有吊桥横架两山崖间。桥左边的山崖上隐隐可见一座金色大圆屋露出一角。原路退回转右，在海滩边我看到了那个救我的人的尸体，愿你的灵魂安息吧！走上山崖边石阶上的平台，这里出现了三条岔路——中间一道石阶沿平台而下绕向山崖的另一边，平台右边有座桥通向一个洞口，而左边则是间屋子的入口，我决定先进屋子看看。

这是一间富丽堂皇的屋子，地上图案内有一个奇怪的符号(记住它)。屋内柱子上有些甲虫浮雕，拉动它们尾部的吊环，可看到一些简单而奇怪的图画。屋子的另一个出门被锁住了，透过门的缝隙，可看见门外正是那座悬崖上的桥，而桥后大圆屋内似乎有个什么东西……离开屋子。在入口外右边的墙上有个按钮，按一下，整个屋子就会转起来。当转动停止后，面前是一堵墙，墙上有一个眼，从这往里看，屋内又出现了一个洞口，那么原先的入口又通向何处呢？(你最终的目的是要进入大圆屋，解决方法参见图1。)

这间可以旋转的屋子共有两个入口——平台处是一个，平台另一边的石阶通向另一个入口，这个入口处有一道锁着的木门，不过门下的空隙很大。屋子的两个出口都有门锁着，出口1门的开关在出口2内，而出口2门的开关在山洞内。每当按一次旋转按钮，屋子内的两个出入口都会按顺时针方向转到下一个洞口，而屋子出入口的初始位置则是在入口1和出口1。我通过入口2进到山洞，山洞内有一根水管，扳下水管上的阀门(以后自有用处)，打开出口2的门(拉下图中位置的开门开关)，按山洞内的旋转按钮2次，接着进到出口2，打开出口1的门后退回山洞，这里可以看到一扇紧闭的门，门上有个符号，接下来按山洞内的旋转按钮3次，这样可以再回到入口1处，最后按这里的旋转按钮1次，大功告成（这并不是唯一的方法，你还有没有别的法子呢？）

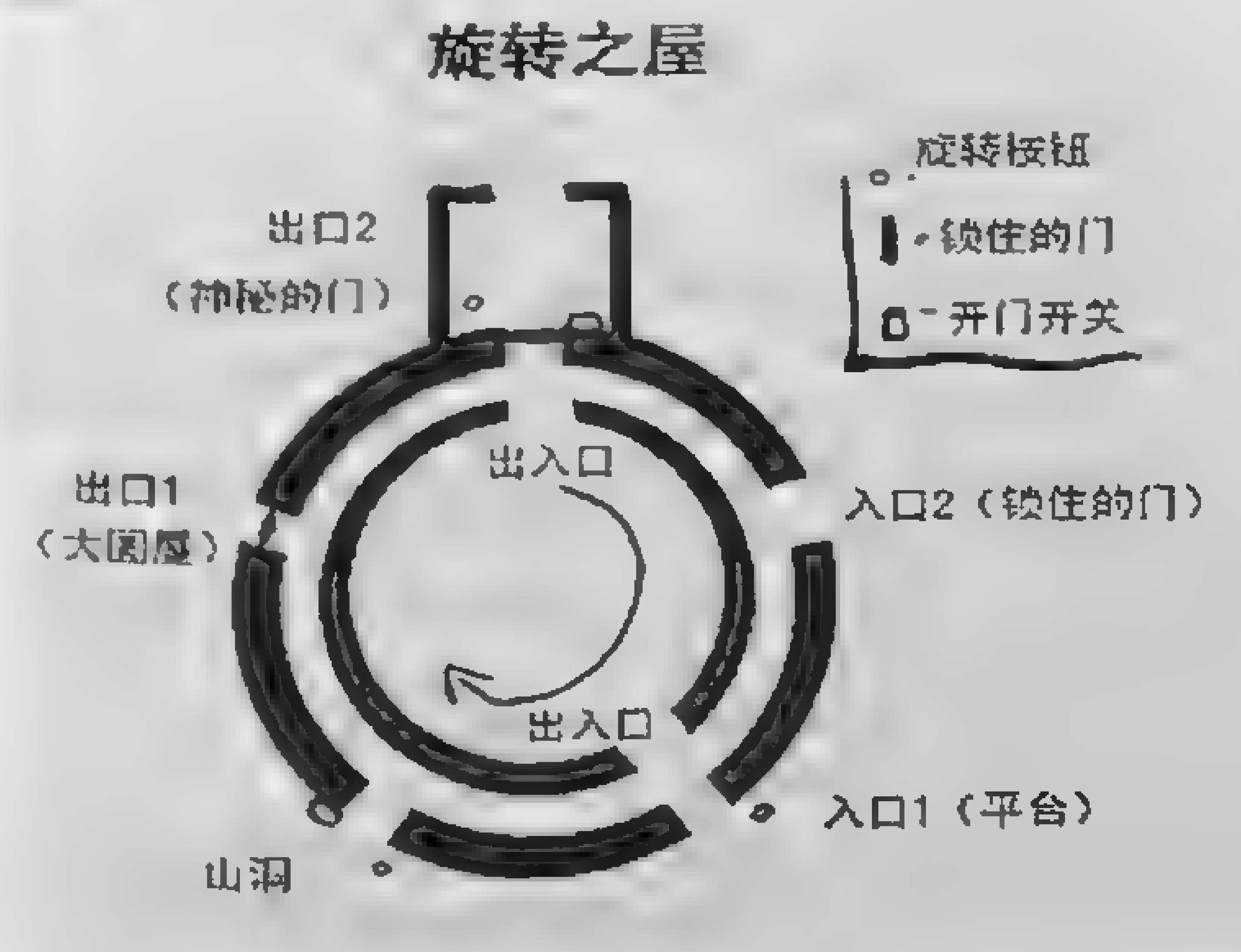
穿过桥来到大圆屋，里面竟还有一间奇怪的圆屋子高高地悬挂在大圆屋的中央，屋子下面则是蓝蓝的海水。这是一间有着好几个出入口的大屋子，而我这边通向其它入口的过道少了一段。沿着左手唯一的路走到屋外，然后一直走到底。一路上有两根类似于旋转屋内山洞中的水管，同样，我扳下了它们上面的阀门。屋外有好几座长长的吊桥从远处通向山崖的上部——我想那应该是大圆屋另外一个入口了。至此已无路可走，我只好原路返回平台处（入口1），向着桥对面的洞口走去(请再按此处的旋转按钮3次，这对以后的探险会有好处)

洞口内是一条狭长的隧道，推开隧道中部左边墙上的一扇门，我来到有一把石椅的房间。石椅左右两边斜上方的墙上各有一面镜子似的东西，拉下左边金色镜子旁的开关，透过镜子看到另外一个房间内有扇门缓缓升起，而通过右边蓝色的镜子可以看到另一处所在。走出房间，沿着隧道走到底，打开一扇门，我发现这便是刚才在金色镜子中所见到的房间。在房间内有个金光闪闪的符号已是第三次出现了，它到底代表了什么呢？

走出被升起的大门来到室外，面前的石台便是刚才我在蓝色镜子中所看到的地方，石台外，一条长长的铁轨蜿蜒通向远处一个森林小岛。按下台前的蓝色按钮，不久一艘飞艇停在了我的面前。登上飞艇，先按下控制台左边的凹钮，再推上中间的控制杆，你将开始一段惊险的旅程。(由此之后，可自由选择去不同的地点。玩家也可选择自己的行程。)

飞艇缓缓停在了丛林之岛的一处山谷中，走下飞艇，穿过山洞后沿石阶向上，我来到了一个比夏威夷还美丽的小岛，实在是很难将如此宁静和美的风景与亚崔斯那焦急的神情联系起来。但我知道亚崔斯所说的决不会错，那么Riven——这个神秘之所到底隐藏了什么秘密呢？走过小桥，在两岔路口转右走到底(途中你会看到一扇门，穿过它)，有一辆矿车停在那里，走上矿车，拉下左面墙上的开关，车子动了起来——

(图1)



怪异的盖恩的实验室

滑出山洞内的轨道，矿车骤然停在井架上，剧烈的震动差点将我的心震了出来。

下了井架，眼前是一个四面环山的大湖，一幢锅炉房孤零零地坐落在湖的一边，山谷中回荡着巨大的嘶嘶声。面前似乎没路了，我想锅炉房的那扇铁门应该是唯一的通道，但它紧紧地闭着。开动大脑，你就会很快找到解决的办法。首先沿着桥来到湖中心，这里的一道阀门连着三根不同方向的水管，将阀门上的控制杆转到中间通向锅炉房那根水管的方向(拉动一次)。然后走上锅炉房前的梯子，沿着过道走到锅炉房的另一侧，先转动左边的大圆轮阀门，再转动一次左手连着两根水管的阀门控制杆（直的水管上会有白点突起)，最后推上右手的两个控制杆。回到门前，就可顺利地进入了锅炉房。

爬下屋内中间的梯子，头上的光线越来越暗，不一会儿便伸手不见五指了。这时一定要控制住内心的恐惧，继续前行。出了隧道后我发现自己已经到了山崖的背面。沿着山边的小径走下去，翻进一个突出山崖的平台(平台上有个盖子，打开它会为你以后的冒险节省点时间)。推开山壁上的大门进到山腹中，而前吊桥通向的地方隐隐透着光亮。随手关上背后的大门，会发现门两侧各有一条狭窄的通道。左边的通道尽头是一个巨大的旋转着的圆球，山谷中巨大的响声好象是从这里发出的。右边的通道外有一座吊桥通向室外，沿桥走下去，中途在右边的山壁上有一扇紧闭的大门。继续走下去穿过山腹，桥的终点则是大圆屋。啊，不好，我好象是进了迷魂阵，在这绕圈子。没办法，只好原路返回，在那间山壁中的屋子稍靠前一点，我注意到桥左边有一个灰色的拉杆，拉下它后回到平台，向山腹朝内行去。尽头处

是一个银球，银球[illegible]色的拉杆[illegible]不过我发现[illegible]上有[illegible]通风口[illegible]通风[illegible]，推[illegible]扇，噢，这好象是[illegible]上有一本破旧的[illegible]个一再出现的符号[illegible]翻开书，啊，我[illegible]兴奋了，这是[illegible]本盖恩的[illegible]笔记，上面的[illegible]都是有关 Riven 的[illegible]我[illegible]了书最后[illegible]上的五个符号，[illegible]起来与书封面上的那个符号有点相似。另外，实验室内还有好些奇怪的东西，一定要把它们记在心里

离开盖恩的实验室，现在我清楚地知道应该重返大圆屋岛了。沿着吊桥走到底，拉下右手的开关降下吊桥，我再次走入了大圆屋。(从有蓝色按钮的门出去，请在出门前另存一次盘，这关系着以后一段很有趣的旅程。)

神奇的传送之书

进入室内，一直走到断了一段的过道为止，转动一旁的圆轮使断掉的过道连接起来。继续走下去，转进第个出入口，看见隔桥相望的旋转之屋。不要急着过桥，大圆屋门口右手有个控制杆。拉下它，门外的木桥缓缓向上升起，接通了去往大圆屋上层的路，这才是重返大圆屋后要去的地方

退出来向回走，进入下一个出入口，门外又是一座断桥，转身按下门外墙上的按钮，然后过桥去。还记得旋转之屋里那扇打不开的后门吗，这座桥正是通向这里，，径直穿过旋转之屋，回到了刚开始的地方（入口 1），按下这里的旋转按钮 2 次，再通过旋转之屋走上刚才被升起的木桥，就可以到达此行的目的地了。

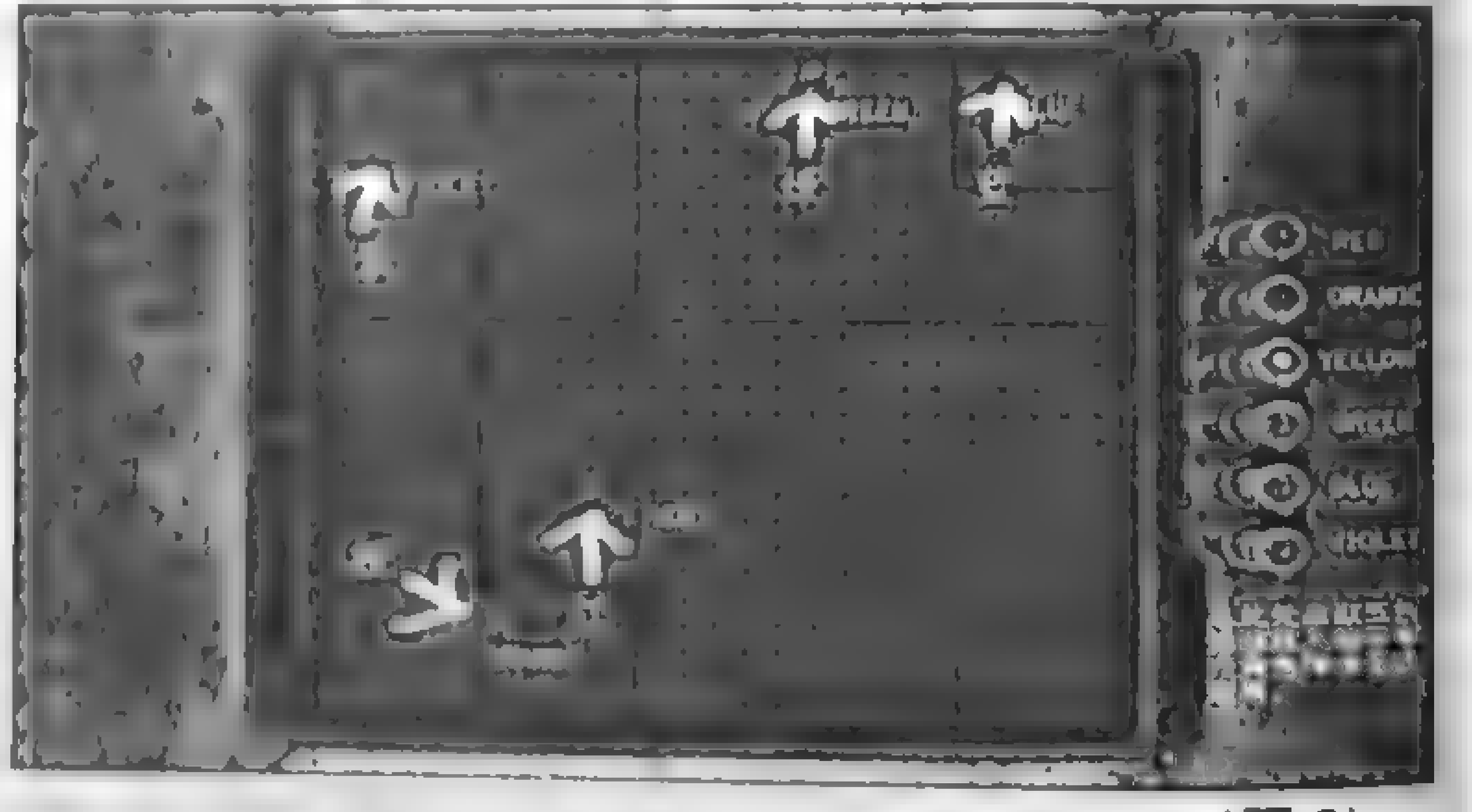
这是一条狭窄的走廊，走廊中间有个奇形怪状的装置，如果盖恩的实验笔记中写得没错的话，它连着的应该就是大圆屋中间的那个圆球，走近[illegible]

[illegible]

[illegible]成功了!

[illegible]旋转着的大圆球，[illegible]外桥[illegible]

[illegible]位的[illegible]为[illegible]颜色的内[illegible]，有[illegible]在里面的圆台上，但[illegible]之书的圆笼封闭得那么紧[illegible]一丝缝隙。请仔细观[illegible]笔记里曾提到过的[illegible]刻度尺，那五个书尾[illegible]符号和它有关。这是一个 Riven 数字系统的游戏，首先要破解出已得到的那五个符号所代表的数字，然后将刻度尺左端可移动的五个游标分别移到相应的位置上，最后按动底部的按钮，就可以进到放置传送之书的屋子了（图 3 包括了所有可能在游戏中



(图 2)

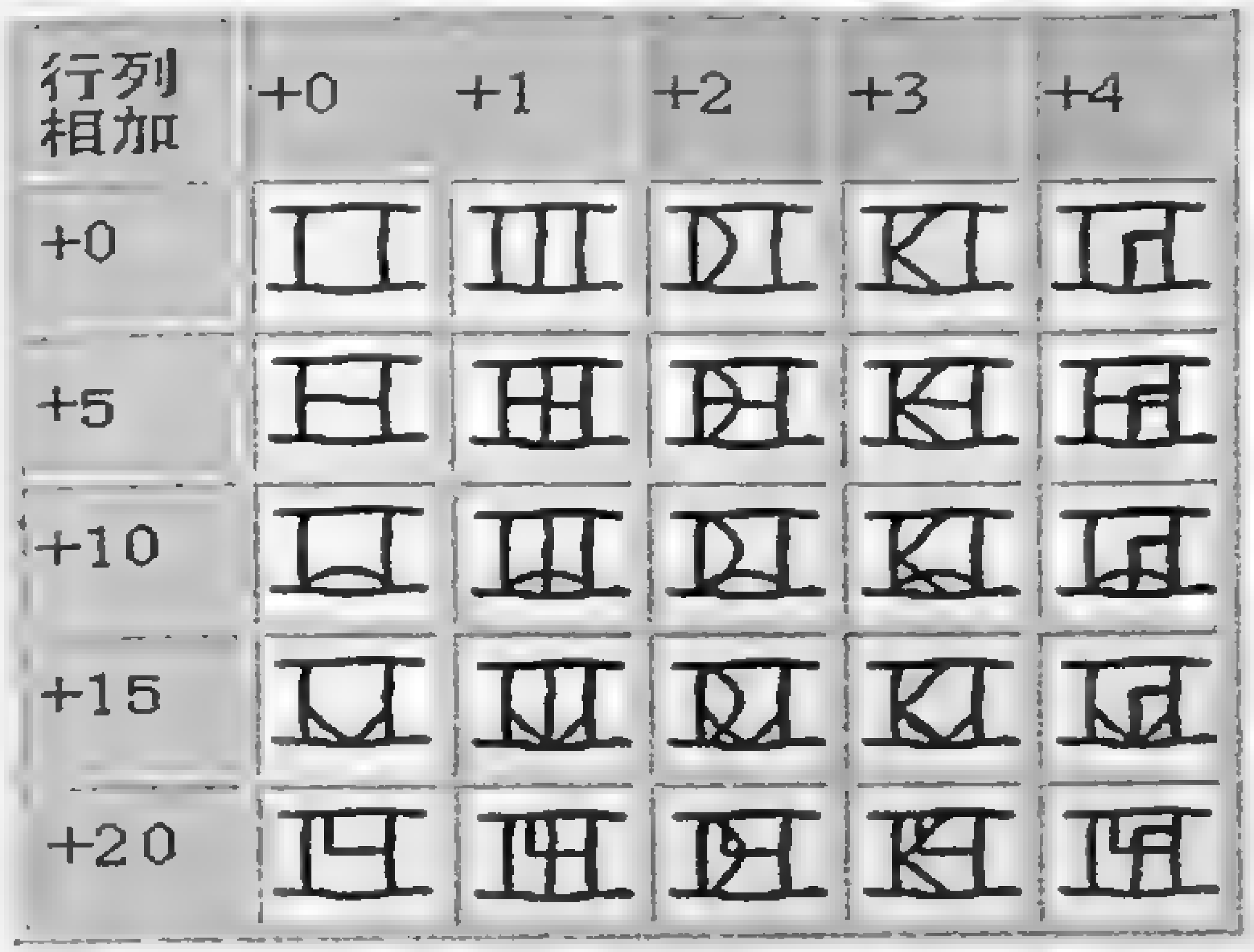
上可以看到的那个[illegible]走下斜桥，通过旋转之屋的后门重新回到大圆屋内，右转一直走到底，在大圆屋外通向最后一根水管的山洞前一块颜色稍深的地面处停住，右转看到山壁的岩石上有个按钮，按一下，当被降到地面后转身走出地道，拾阶而上，面前就是旋转的大圆球了。看着眼前飞速旋转着的圆球，必须设法让它停下来，但愿我能成功。来到桥上那个奇怪的开关前，在被挖空的圆孔中可以看到不停变换着的眼的图案，它的顶部有一个竖直的按钮。当一个金色的圆出现时按下按钮，圆球就会慢慢停止旋转(小诀窍：当金圆前面的眼睛图案慢慢睁开的时候按下按钮)。

圆球停下后简直就是[illegible]个大圆屋

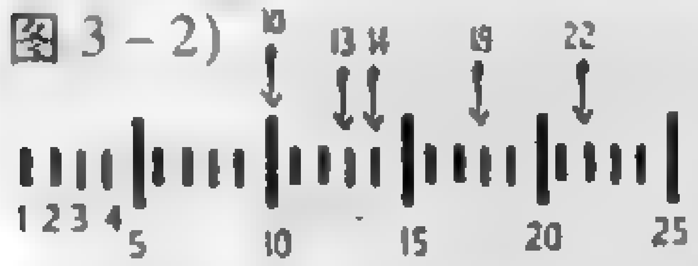
出现的符号，只要将符号在表中位置所对应的行、列数字相加，就会知道得到的符号的确切大小。请记住你手中的符号，因为每次进入游戏后，在盖恩实验笔记中的五个符号都是不同的)。调整完刻度尺，按下按钮后，我一下子被卷进了一个漆黑的地方。传送之书就在我的面前，打开封面，书中我所能去的地方是从未见过的，但我马上就猜出了这肯定是盖恩的老家，毫不犹豫地，我将手伸向了那里

危机四伏的丛林岛

传送书把我带到了盖恩的老家，但同时也把我送进了一个大笼子，我



(图 3)

(图 3－2)


得想办法出去。于是我向左转身 2 次，按下笼子外地上的按钮，盖恩便出现在眼前

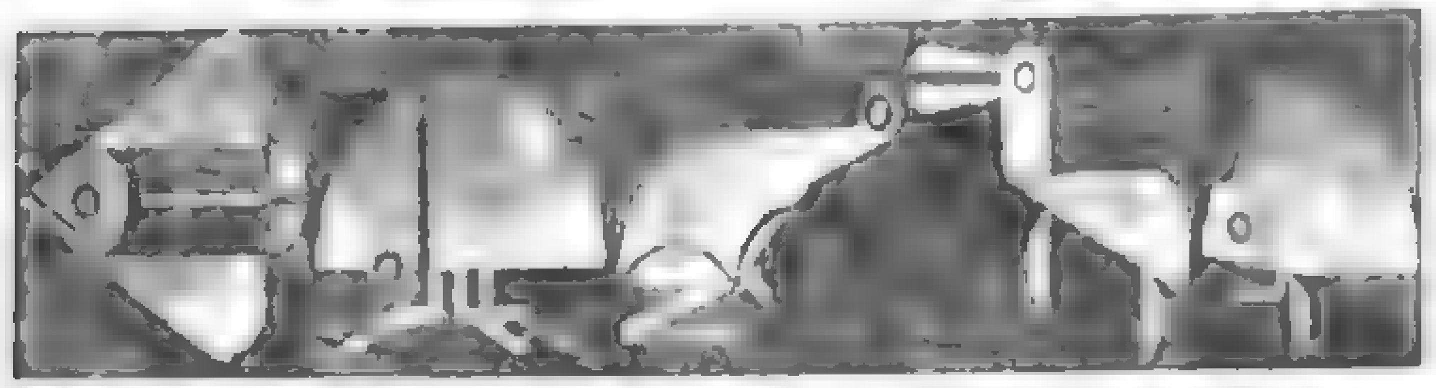
进了屋子，盖恩很有礼貌地放下手仗，然后开始了他那恬不知耻的演讲。我很奇怪亚崔斯怎么会有如此一个父亲，他们实在是相差太远了

“希望你会找到那本失落的传送之书，我想我们不久后还会再见面的。现在你可以随便找个地方去继续你的冒险了。”说完，盖恩按下一个炉子上的开关，用手指了指笼子外桌上的那五本传送之书便离开了屋子。我随便翻开五本书中的一本

我已被传送之书传送到了那个大圆球里，按下桌下的开关离开大圆球，向左转走上左边梯子，忽然林中异样的声音传来，循声望去，原来是前方不远处树林中，一间气球模样屋顶上的风笛发出的，远远看去，屋子里好象有个人在拼命地对我挥着手，但不一会儿这家伙就不见了。怎么回事?先不管他，继续向上走去，脚下的梯子通向山崖上的一间小屋，推门进去。里面放着一张椅子，椅子两旁各有一个控制杆。拉一下左边的控制杆，椅子带着我旋转着向屋顶升去。升到屋外，发现在屋子背面的山崖下面有个很大的山谷，山谷的中央是一大片湖水，谷内似乎有个村庄，傍水而建，一些圆顶的建筑物分散坐落在谷中的各个地方。山谷中有一个空的圆锥体建筑，在它靠近水面的地方忽然多出了一块地面，而石板上竟是那个我已经多次见过的符号，看来我得下到山谷中去看看。拉下椅子右边的控制杆，再拉一下左手的控制杆，椅子缓缓降下。

走回传送之书所在的圆球处，然后走沿右边另一条路走到底来到一个传送间，进去后转身拉下右手的开关，传送间向下沉去。到底后拉下左手的开关，走下裂开的通道，回头一看，啊，心有余悸，我竟然是从一条怪鱼的嘴巴里钻出来的。沿着面前的小径走下去，我现在是走在深深的丛林之中了，好漂亮的地方啊，突然有一个小女孩在前面的小径上嬉戏，小女孩一见我便转身奔进了身后蘑菇形的圆屋。一定是山谷内村庄中的人，我急忙追了下去。一进屋，小女孩已不知去向，面前有两条通道。老天保佑吧，我选中右边的通道便追了下去，穿过一扇木门，来到丛林外的山谷中，那座有着风笛的屋子就在这里，看来我的选择对了。往右转向着山谷深处走去，穿过一道山腹，我来到那个有一大片湖水的山谷。这儿果然是个村庄，但村民们对于我的到来似乎显得格外紧张，他们纷纷往山谷那边的村庄跑去。沿着村民跑去的方向，我向村庄内走去。村庄依山势而建，屋子的样子很奇怪，乍一看，我还以为跑进了一片蘑菇林。沿着木桥尽头的梯子爬到村庄的最高处，虽然我没能敲开任何一家的门，但在这里我却有了意想不到的收获——一艘小型潜艇。拉下潜艇前的控制杆，潜艇慢慢沉入了谷底的湖中。通过它我应该可以去到湖中那些木桥达不到的建筑内。爬下山崖，我发现潜艇被降在了山的另一面，从这边的木桥无法过去。不过在山崖的那边有一个洞口，也许可以通过这个洞口进入潜艇。沿着木桥一直向山谷外走去，(还记得在“大圆屋岛”部分，最后在丛林之岛所经过的那部分区域吗。)出了山谷就向着那次来的山洞走，不过不要进山洞，而是沿着石阶继续向下走。

下面是一片海滩（看见那两条怪鱼了吧，你走得越慢，就能离它们越近)，穿过海滩那边的山洞，尽头是一架向下的梯子。爬下梯子，是一个有一枚石眼的圆形石槽。拨动一下石眼，在石眼的另一面有一个 Riven 的数字，同时还能听到一种类似动物的叫声。转动一边的开关，石槽内会流出一些水来。水慢慢形成了一种动物的图案。绕过石槽向前，再爬下一架梯子并穿过山洞，潜艇就停在这里。(在这座岛上还有其它三个类似的石眼，在盖恩实验室的桌上也有这么一个石眼，



（图5）

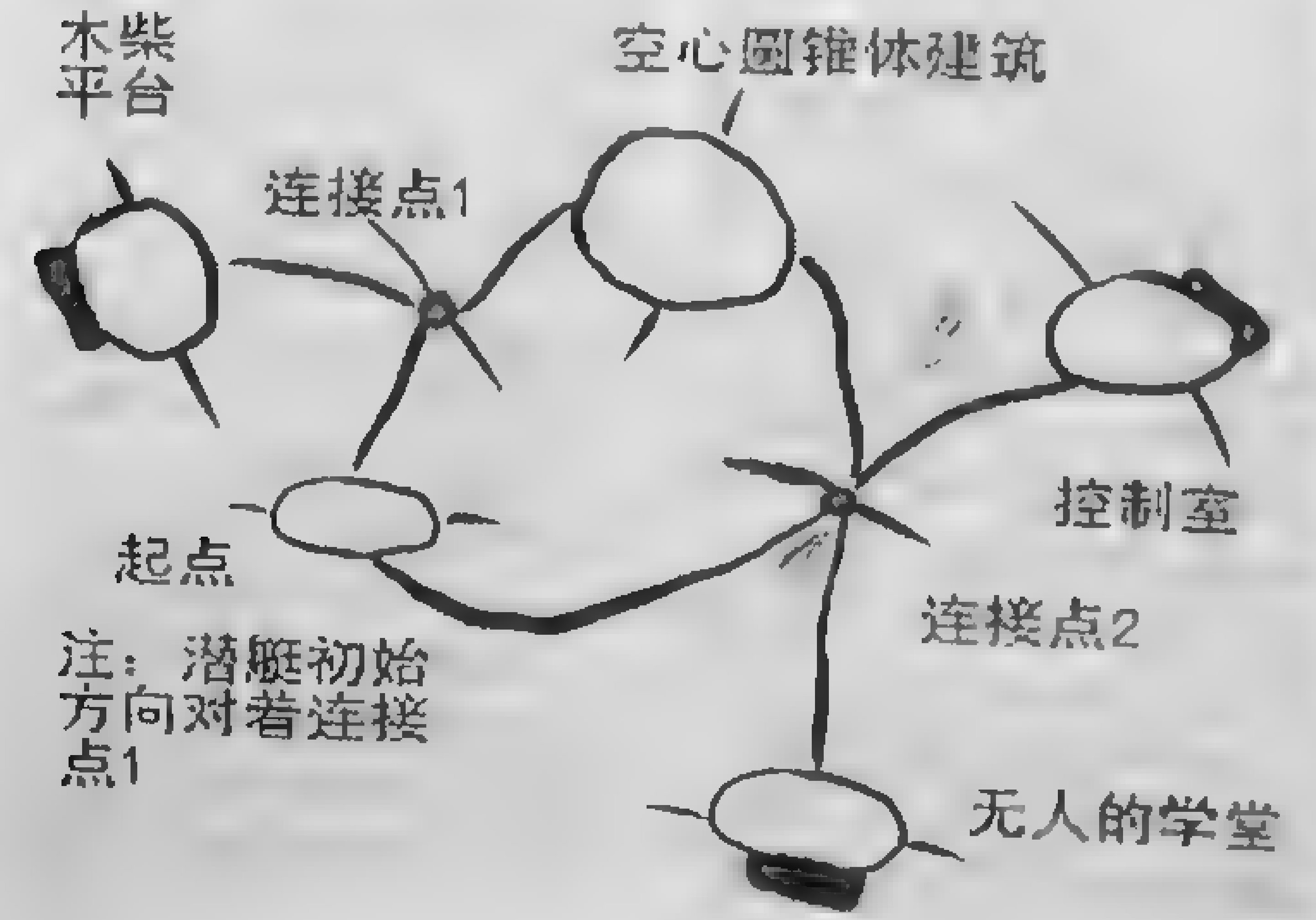
[illegible]

找其它两个石碑，看看有什么奥秘

[illegible]，先进入控制室将所有的控制杆向上打开，然后去先前在山上小屋顶上椅子中见到的那座空心圆锥体建筑。另外还可以去无人的学堂里学习 Riven 的数字系统（很有趣），这艘潜艇的行动完全沿着湖底的铁轨而行，并且只能停在图4中所示的五个地点和那两个连接点。潜艇内一共有三个操纵杆，中间控制台上连着圆球的操纵杆控制潜艇的转动，每拉动一次都会使潜艇原地转过一个方向；下边那个可以左右滑动的操纵杆控制着潜艇在遇到轨道分岔时驶上哪一条的轨道，操纵杆停在哪一边（左或右），潜艇便驶向哪一边的轨道；右手那个可以前后拉动的操纵杆则控制着潜艇的行进，每拉动一次潜艇就会向前行进到下一个地点

登上圆锥体建筑，拉动面前挂着[illegible]，有[illegible]走上去，[illegible]陷的内壁，里面关着一个人，[illegible]打开右边石壁上的开关，门打开了，但是房中的那个家伙却不见了。[illegible]一定有其它通道，但是[illegible]那个人躺着的地方有一个小盖子，拉开盖子，水里面好像有什么东西，将手伸入水中，是一个开关，拉下，面前的一堵墙向后退去现出一条通道来。进入通道，在[illegible]中向里走去，走到底，山洞的外面连着大海。在左边尽头的石壁上可以看见一个开关，打一下，背后的通道中有一盏灯突然亮起来。转身向回走，借着灯光，在两侧的墙上可看到一些同样的灯[illegible]路将通道内所有的灯都打开后，在通道的中间可发现有一扇石门，石门后[illegible]，沿着通道走到尽头，[illegible]有一道石门，[illegible]。还记得不久[illegible]，转动石眼时听到的[illegible]石碑的图[illegible]的数字则是表示[illegible]按照正确的次序按[illegible]石碑后（见图5），随而来的是一本传送之书。难道书中显示的地方才是真正 Riven 吗，我不禁将手伸向了书页——

(图4)



星空裂缝下的最后决斗

我究竟到了什么地方呢，湖中央那透着灯光的巨大圆球里面又会是什么呢，可惜我无法找到通向那里的路。转身走进身后的石室，忽然背后有人说话，我猛地转过身来，可是已经晚了，一个家伙用飞镖射中了我，刹时间天旋地转……

醒来时我被关进了一间牢房，从窗里望出去，我似乎已经到了那巨大圆球的里面，正惊疑间，一个女子走了进来，手上还拿着两本书。女子将书放在桌上，用手指了指书就退出了屋子。拿起那两本书，一本是我被抢的那本传送之书，另一本是凯萨琳的日记，翻开日记，我慢慢看了起来——

盖恩这个老坏蛋，为了自己的私欲竟连儿媳都不放过。还好这本日记被我看到了，一定要设法将凯萨琳救出来。我想我已经找到了那本失落的传送之书，现在该是去见盖恩的时候了，这次一定要设法抓住他，不能再让他在 Riven 捣乱。（看完了凯萨琳的日记，你应该了解了整个阴谋，限于篇幅就不再详细写出来了。另外请记下日记中那五个 Riven 的数字，回到你来的世界还要靠它们的帮助。）

收起书，那个女子再次进来，这次带了一本传送之书，通过它我回到了丛林之岛的石室。出通道后回到进来时的那堵墙，拉起地上的开关出暗道[illegible]门，[illegible]梯子走到[illegible]的梯子后，爬下[illegible]，山谷中[illegible]走，来到上次乘坐矿车的地方，乘上矿车再次来到盖恩实验室所在的小岛。不会忘了山崖平台后面山洞内，左面通道里那奇怪的旋转圆球吧，去那里（你可以从平台下的梯子直接爬上平台），看到旋转的圆球后，关上身后的门，右边山壁上有一条通道，打开圆球的开关就在里面。用先前同样的方法进到圆球内，通过传送之书再次来到了盖恩的老家

盖恩似乎早已知道我的到来，他一把夺过我手中的传送之书，然而在看书的时候他显得有些迷惑。忽然间我有了一个大胆的决定，利用这本书来抓住盖恩，胜败在此一举，这是最后的机会了，尽管这样做很危险，但我决定孤注一掷。果然，盖恩问我是否要去书中所在的地方，我答应了他。（当盖恩将传送之书打开给你看时，要立刻将手伸向书中的画面，一定要快，一旦书被盖恩合上，你将再没有机会拯救 Riven 和凯萨琳。）终于，成功了，盖恩还是禁不住诱惑，将手触向了书面，同一瞬间，我被换出了传送之书——我终于将盖恩关在书中的世界里

凯萨琳在日记里夹着的便条上写着要救她必须得找到盖恩身边的一个银球，这里面记录着打开关押凯萨琳屋子的声音密码。沿着盖恩屋内的梯子下到他的卧室，在床边的柜子上我找到了那个银球，并记下了拉开它后所听到的声音（是三种不同声音的次序排列）。回到上层，拉下窗边的开关打开屋子中央的笼子，然后翻开通往关押凯萨琳小岛的传送之书（封面上只有一个方块的那本书）去往那里

出了旋转圆球后，我发现这是一个只有一间屋子的孤零零的小岛。凯萨琳一定就被关在这间屋子里。沿路到尽头，输入正确的声音密码后我见到了凯萨琳。（开关下面的三个按钮每一个都会发出一种声音，只需将刚才在盖恩卧室内得到的密码用正确的顺序输入后，再拉一下按钮上的把手就可以了。）

凯萨琳一见到我，不容我开口便拉着我离开关着她的屋子。在电梯上，凯萨琳对我说：谢谢你救了我，不过我们没有很多的时间了，我现在必须去通知 Riven 的村民们尽快做好离开的准备，你去将亚崔斯召唤来，他会帮助我们离开 Riven 的。你应该知道怎么做，我们在大圆屋岛会面，祝你好运！说完后便匆匆离去了

看来事情比我想象的还要严重，我得抓紧了。通过旋转圆球再次回到盖恩的老家，通过那里的传送之书我回到了大圆屋岛，去到我初来 Riven 时的牢房（即游戏开始的地方），走近矗立在山崖左面的望远镜，看到了地上的盖子。盖子上有着五个按钮，按凯萨琳日记里所载的五个数字按下相对应的按钮后（比如五个数字是5、2、4、3、5，则先按第五个按钮，再按第二个按钮，然后是四、三、五），打开盖子，我惊异地发现了蓝莹莹的星空，Riven 难道是……

接着我打开望远镜左边立柱下部的插销，再拉下右手的控制杆，按动控制杆连着的按钮，望远镜缓缓降下。继续按动按钮直到望远镜的底部深入盖子内，猛然间……正不知所措时，身后传来了亚崔斯的声音，他终于来了。哦，凯萨琳也来了，夫妻俩紧紧地拥抱在一起

"我已经通知村民们了，亚崔斯，现在是我们离开 Riven 的时候了。"凯萨琳说完转向了我，"谢谢你为 Riven 所做的一切，也再次谢谢你救了我，再见。"看得出，亚崔斯很感谢我所做出的努力，"哦，你抓住了盖恩，还救出了我的妻子，真的很感谢。我们先走了，我想你知道该怎么找到我。"说完，两人进入传送之书离开了 Riven，传送之书失去了拿着它的人，跌进大地的裂缝向星空中坠去

解谜钥匙：地图岛

还记得在"盖恩的实验室"那部分叙述中曾要你另存一次盘吗，现在就让我们从这里开始。这将是一次极为有趣的旅程，或许在看完了我的冒险故事之后，你会有这样一个疑问，游戏中那些蹊跷的谜题究竟是怎么解开的呢（因为游戏中不少难题的解答过程实在是十分复杂和麻烦，限于篇幅，只写了该怎么做，至于为什么该这样做并未过多涉及，所以这次的地图岛之行就是为此而提供给各位的，你会从中了解到一些关键谜题的答案。若还有不明白的，在亚崔斯、凯萨琳、盖恩的日记和实验笔记中还有一些谜题的线索，花点时间看一遍，你会得到一切你想知道的。另外，你要是对地图岛不感兴趣，完全可以不去，这对于完成游戏毫无影响。）

现在从大圆屋的另一扇门出去，不过在离去前请把另一扇门前的蓝色按钮按下。出门后，登上飞艇（在大圆屋岛乘过的）便可来到地图岛。下了飞艇后，可以看到飞艇轨道两侧各有一扇门，该怎么越过轨道去到另一侧呢？走是走不过去的，你要做的是再登上飞艇并使它转个圈，不过不要使它动起来就是了。你一定明白下面该怎么做了。

我们的导游到此结束，下面的旅程就由你自己完成吧，为什么称这个小岛为地图岛，究竟可以得到哪些谜题的答案呢？我们能说的只是：只有亲身体验，才能领略其中的……

由于游戏采用了非直线式的进行方式，所以自由度相当高，你完全可以去你自己想去的地方"参观"，而不按我所说的流程，但谜题的解决方法还是相同的。

编辑/游骑兵

魔法门Ⅵ天堂之令 教战初步

■文/陆坤

一颗流星由远处的星空飞向地面，在古堡的城墙中，一群英雄正在与一群魔鬼对峙着，从天而降的的一只红色巨龙落在了那群妖魔中间，它向着英雄们吐出烈焰

《魔法门Ⅵ天堂之令》就是以这样的片头把人们再次带入魔法与力量、正义与邪恶、剑与魔杖的世界。而今次的任务，就是寻找天堂之令，最终消灭所有的入侵者。

由《魔法门Ⅲ》玩过来的资深玩家都可以深深体会到游戏制作者精益求精的态度，同时也应该知道此系列的难度较高，尤其是那蹩脚的说话（由英文翻译成中文，再以中文来解，当然蹩脚）就足以令很多玩者望而止步，再加上游戏流程较长……总之，在不进行一点修改的前提下，能把"魔法门"系列（包括"英雄无敌"系列）完完全全打过的人，那绝对可以算是超高水平的玩家了。如果有这样的人请站出来，让我们大家膜拜一下吧。

为了把在下的一点点经验与大家分享，小的特在百忙之中写出这篇"起程篇"，希望能在大家开始游戏时提供一点帮助——也就是说，本文的主要内容集中在游戏开始时各位可能需要的信息资料，如职业的选择、药水的配制、技能的应用等。

一、职业的选择

游戏中共有六大职业：剑士（骑士）、游侠（神圣战士）、牧师、巫师、僧侣（德鲁伊）、弓箭手。其各自的特性不再冗述（在游戏中于职业名称上按住鼠标右键可获说明），这里要介绍的，是以各种职业的组合来进行游戏所能获得的不同，以及体现出的难易程度

A. 初学者建议选用自动编队开始游戏。这样的组合是中规中矩的队伍，队员韧性较大，又较易上手，对第一次玩的人来说是首选！

B. 有一定经验且沉迷于各种武器的战斗硬派，建议使用：

①武士＋武士＋游侠＋僧侣

②武士＋游侠＋游侠＋弓箭手

③武士＋游侠＋弓箭手＋弓箭手

此类组合的队伍重视物理攻击，拥有较多的生命点数，能使用所有的武器及绝大部分魔法。在游戏中期，当游侠拥有"分享生命"这一魔法时，队伍将拥有更大的战斗力和耐久力，尤其是对付只会近距离攻击的敌人。这种组队的缺点是对付飞兵和法力高强的魔法师时略显无能

C. 对于真正的完美主义者，"游侠＋游侠＋巫师＋巫师"将是将是他们的首选，因为这样的队伍是武力加魔法的互补组合，使得玩者从游戏开始到结束都面对着较平均的难度

D. 与战斗硬派相对的，就是沉迷与魔法威力和花样的玩者，如果你是这一类人，笔者建议你选用以下组合：

①僧侣＋僧侣＋巫师＋巫师

②弓箭手＋弓箭手＋巫师＋巫师

此类组合的方便之处就在于"时空之门"和"简易浮标"这两大魔法，在游戏后期，一个拥有二十个"简易浮标"的队伍将是很可怕的！

E. 好酒沉渣底，笔者的最爱在这里：

牧师＋牧师＋巫师＋巫师

特点？魔法值最多！初期较弱，因为常常在死而导致名声不好，没钱，没有好的跟随者，只能使用少部分的武器和防具，需要大量的金子买魔法……后期呢？四个人同时拥有光明魔法和黑暗魔法，也就是说四个人都可使用"神龙吐珠"。笔者一位前辈对着最终 BOSS 连按四下[S]，打出 4 发"龙气"就把那家伙 KO 了……

二、点数的分配

在建立队伍时，要分配 50 点属性到角色的七种能力上，但要以什么原则来分配呢？

首先，把"幸运"的点数减少到最低可能，因为在新索

比格镇的一角有口井可以把角色的运气加到 15 或 16 点。（类似的地方还有多处，但因为较远所以不宜使用上述方法。）

剩下的就是将点数分配到各自职业的特性上。武士需要"力量"和"耐力"；游侠需要"力量"、"耐力"和"个性"；巫师需要"智慧"，牧师需要"个性"，僧侣需要"智慧"和"个性"，弓箭手需要"力量"、"智慧"和"准确"

三、月份的象征

在恩洛斯的世界有 12 个月份，每个月有 28 天，月亮每一月成一次满月（僧侣的转职需要这一特点），而每一个月代表一种属性能力，他们是：

1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月	9月	10月	11月	12月
力量	智力	人格	耐力	准确	速度	幸运	抗火	抗电	抗冰	抗毒	抗魔

这一特点应用于：

A. 在神庙祈祷：在散布于恩洛斯的 12 个神庙中祈祷时，如果满足 1 月在力量神庙祈祷，2 月在智力神庙祈祷……由此获得的其当月所代表的能力将上升 3 或 10 点（全队有效！！！）

B. 塔罗牌的使用：若在其属性所属之月份中使用就能增加其属性值

四、技能的使用与选择

在编队及游戏开始后，可以增强和学习一些技能，以下是笔者对不同技能用途之重要性的分析：

A. 手持类武器技能（即除去弓箭以外的所有武器技能）：

在这一类技能中，武士和游侠建议使用刀剑或斧子，且刀剑尤为吃香，因为在游戏中散布着大量的试剑石，只要力量够大（可以喝药、喝泉水或释放"神力相助"来提高力量）就可以拔起石中剑，由此往往可以得到超强的武器，且最强剑的威力并不比最强斧低（上古神器不计算在内），但为对付对不怕刀剑攻击的敌人，修炼斧功就显得很必要了。

弓箭手建议学习枪戟技；僧侣和牧师建议学习锤棍技；巫师建议学习匕首技。

学习锤棍技要注意培养力量（40 以上），学习匕首技要注意培养速度（30 以上），如此方能学习大师级技能。

大师级学习要求：

刀剑术	锤棍术	斧头术	匕首术	枪戟术	棍棒术	古代兵器
游侠	祭司	消灭斯诺格	速度30	勇士	无	拥有古代兵器

B. 弓箭：

所有职业均可学习此技能，可弥补远程攻击的不足，当此技能到达大师级时可连放两箭，威力不容忽视

大师级学习要求：战斗僧侣

C. 盾牌：

可以学习这项技能的角色就一定要学。正如游戏中所说，双手武器威力巨大，但一击落空就可能被敌人击倒，此时，盾牌就可能使你转危为安。

D. 其他防具（即除去盾牌以外的防具技能）：

建议学习使用具有更高防御能力的甲胄，即以铠甲优先考虑，链甲其次，皮甲最后。不要把技术点分别加在同一角色的不同甲胄的技能上

大师级学习要求：

铠甲	链甲	皮甲
英雄	十字军	无

E. 魔法技能：

让每一位会魔法的角色精通两门至三门魔法，游戏末期以黑暗魔法为主（神龙吐珠）。

大师级学习要求：

肢体技	灵魂技	心智技	火系	风系	水系	土系	光明系	黑暗系
无	大祭司	无	无	大魔法师	无	无	声望最好	声望最差

F. 特殊类技能：

游戏中笔者认为最重要的特殊技是经商术及拆卸术，其次为鉴定术和修补术，应配合不同职业特性值和大师级学习要求，让四位角色分别学习掌握。

大师级学习要求：

经商术	拆卸术	鉴定术	修补术	学习术	健身术	冥想术	洞察术	交际术
个性30	准确30	智慧30	准确30	智慧30	耐力30	人格30	运气30	知名度

五、神秘药水

在游戏中[illegible]是直接[illegible]药水[illegible]混合[illegible]足

红(Widowsraps Berries[illegible])[illegible]10[illegible]HP
黄(Peppysnaps[illegible])[illegible]10[illegible]
蓝(Phrena Root[illegible])[illegible]10[illegible]MP

红 + 黄 = 橙:暂时增加 10 点防护力
红 + 蓝 = 紫:治毒药
黄 + 蓝 = 绿:暂时增加 10 点所有元素抗力

红 + 橙 = 白(天赐神力):施展英雄术并持续 6 小时
黄 + 橙 = 白(顶级能量):暂时增加 20 点所有属性
黄 + 绿 = 白(攻击加速):施展加速术并持续 6 小时
蓝 + 橙 = 白(护体石肤):施展石化皮肤术并持续 6 小时
蓝 + 紫 = 白(圣灵佑佐):施展祝福术并持续 6 小时
蓝 + 绿 = 白(超级防御):暂时增加 20 点所有元素抗力
橙 + 绿 = 白(超级保护):暂时增加 20 点护甲等级
紫 + 绿 = 白(变形):治疗除石化和死亡之外的任何状况

红 + 白(天赐神力) = 黑(力量精髓): +15 力量 -5 智力
紫 + 白(顶级能量) = 黑(神力药剂):暂时 +20 级 +1 岁年龄
绿 + 白(顶级能量) = 黑(返老还童): -1 岁年龄 -1 所有属性
红 + 白(攻击加速) = 黑(速度精髓): +15 速度 -5 个性
黄 + 白(超级保护) = 黑(耐力精髓): +15 耐力 -1 所有属性
蓝 + 白(护体石肤) = 黑(智力精髓): +15 智力 -5 力量
黄 + 白(圣灵佑佐) = 黑(准确精髓): +15 准确 -5 运气
紫 + 白(超级防御) = 黑(运气精髓): +15 运气 -5 准确
绿 + 白(超级防御) = 黑(神奇魔法药剂): +100 魔力 +1 岁年龄
蓝 + 白(变形) = 黑(个性精髓): +15 个性 -5 速度
橙 + 白(变形) = 黑(神医药剂): +100 生命值 +1 岁年龄
注:黑色药水除特别注明外均为永久性药效

六、九大驿站

驿站名称	到达地点	出发时间(星期)
[illegible]	[illegible]	一
	[illegible]	四、六
[illegible]	[illegible]	五
	[illegible]	六
	[illegible]	
	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	五
	[illegible]	五
[illegible]	[illegible]	四
	[illegible]	一、五
[illegible]	[illegible]	五
	[illegible]	四
[illegible]	自由天堂	五
[illegible]	自由天堂	五
[illegible]	自由天堂	五

七、七大航船

出海地点	到达地点	出发时间
[illegible]	[illegible]	四、六
[illegible]	疾雾镇	五
	所尔比格镇	四、六
	布特雷格湾东部	五
[illegible]	[illegible]	四
	布特雷格湾西部	[illegible]
自由天堂	[illegible]	四
	[illegible]	四
	[illegible]	
[illegible]	[illegible]	五
	布特雷格湾东部	四、六
	[illegible]	四
	[illegible]	四、六
[illegible]	自由天堂	五
	[illegible]	

八、其它

在这一代游戏里,较难的文字谜题较少,相对的游戏中有大量的暗门、秘密通道等,这就要求玩者有耐心和细心

中文版游戏中有个 BUG,即在未使用"凌波微步"时,向水上跳即可在水上移动,但是要减血;第二个 BUG 是在部分港口时落入水中会减血,但在另外的部分港口则不会发生这种现象。对了,本游戏还有一个 BUG 形成的秘技,就是在学习技能时,先选择某个角色,再选择另一个角色,此时,点屏幕右边的技能学习部分,尽管点的部分什么字也没有,却听见花钱的声音,这样,后选的角色就拥有了本来不能学习的技能。举列说明:队伍中有一位巫师(不可用盾牌)和一位牧师(可用盾牌),进入可以学到盾牌技能的工会,先在牧师面部点一下,此时,屏幕右边显示有"盾牌"字样,确认后,点击巫师的头像,点击之前显示有"盾牌"字样的空白位置之后,这位巫师也可用盾牌了!

编辑/游骑兵

老兵的忠告——

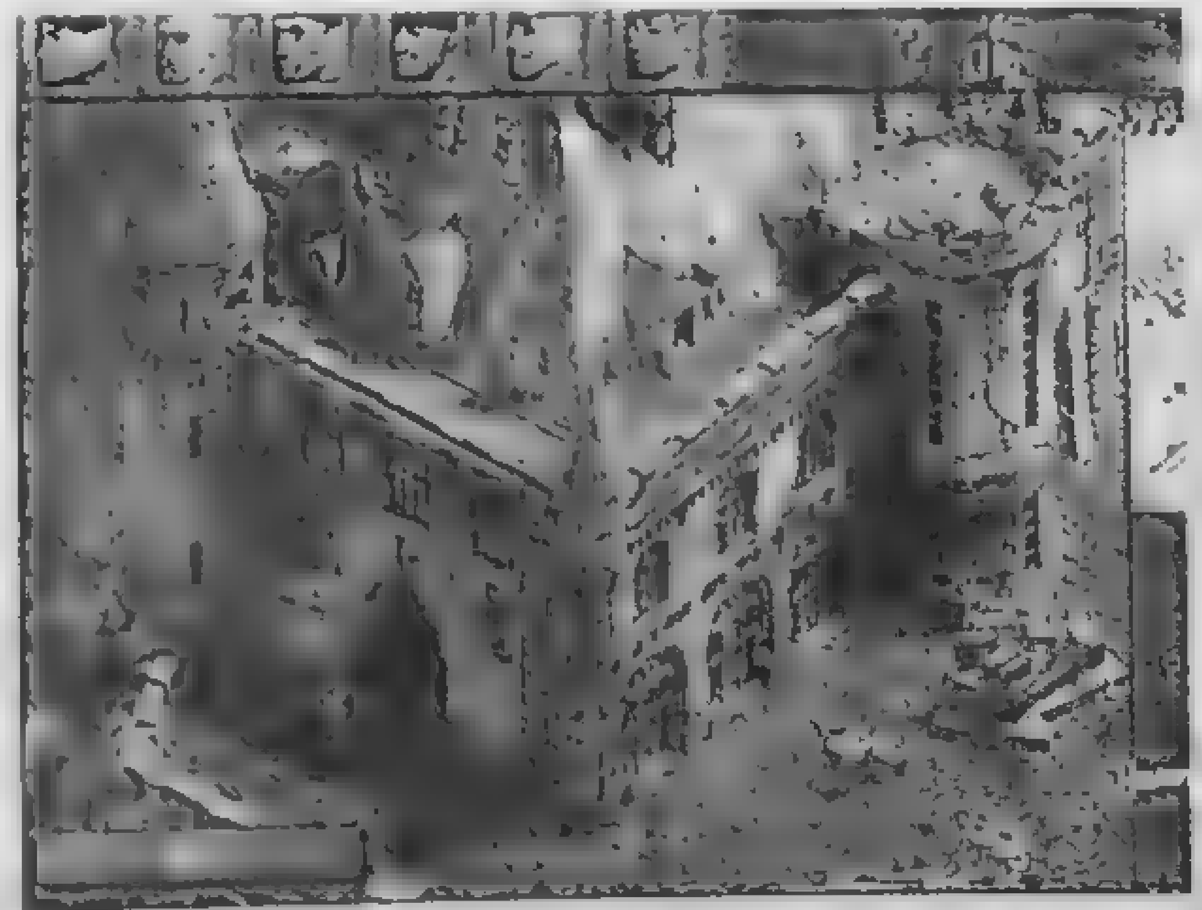
《盟军敢死队》战术篇

■文/常征

喂,小子,新来的?怎么,想入伙们这一伙?那可不太容易,你得预备好两条命甚至更多才行。别以为你在土卫儿的坑道里用电锯劈过怪物,在 Tiberium 从林中用导弹轰过坦克就认为了不得。告诉你,你这点儿能耐在俺们盟军敢死队里不值一提,也根本派不上用场。咱们的对手是谁?德国人。这帮纳粹可不是吃素的,他们眼尖耳灵反应快,手里都是快家伙,俺多了,有俩俩的把你堵在巷兄里,MP40 一嘟嘟,你准玩儿玩。对,硬拼蛮干绝对是不行,得动脑筋,讲策略。干咱们这一行,你得学会抱着死神跳舞。俺,看你小子还有点机灵劲儿,教你两招吧

上战场,勇敢固然重要,隐蔽也是根本。只有保存好自己才能消灭敌人,是不是?咱们去的地儿,除了德国人的战略重地,就是他们的军营要塞,全都是戒备森严,重兵防兵,不是龙潭也是虎穴。不先藏好了,你会死得很难看的。那些岩石、废墟及车辆的后边都是很好的藏身之处,俺还有绝招,能藏到雪和沙土的下面!有时候,一些房子倒是挺好的藏身之所。不管你是隐蔽接敌还是被人赶得抱头鼠窜,不妨往房子里一钻,准保万事大吉。别轻易上汽车,敌人打旁边一过就能发现你

藏好后先别忙着活动,是老手就应该把地形、地貌、对方的火力配置和兵力部署摸清了:哪些地方适合猫着,哪些适合阻击,哪些利于进攻,哪些利于后撤等等都应心中有数,一旦交火也能进退自如。德国兵大致可分为四种类型:一种是只会在哨位上傻站着;一种是在哨位附近来回溜达;一种是蹲在警卫室里的,什么是警卫室?告诉你,凡是门口插杆小纳粹旗的屋子都是,甭看平时见不着影儿,只要警报一响,从里面呼啦啦能冲出一大帮!还有一种是巡逻队,大约四、五人,一般由一名士官带队,活动范围很大,但有固定的巡逻路线。在雪地上时,巡逻队留下的脚印就是他们的活动路线图。德国人装备精良,除了手枪、步枪和 MP40 冲锋枪外,在要点和要道附近还设有火力凶猛、射界开阔的碉堡、重机枪巢和速射炮阵地等。



摸熟了情况后,先在心里打个谱,想好怎么干,开始行动最好是匍匐前进。从你藏身之处到任务目标划一条假想线,凡是线上的和视力所及之处的敌人和据点都是你应该设法干掉的,否则你无法渗透。掌握四个原则:①多用匕首从背后杀人,少用枪,枪声会惹来麻烦。②如有可能,杀人完毕后将尸体搬走藏好,敌人发现自己人的尸体后会四处乱搜的。③总有一些敌人只能看到自己的弟兄,而不会被他们自己人所见到,就先奔这些倒霉蛋下手。另外,单个流动哨活动到某障碍物背后时,也是下手的好时机。④一般不要动那些对完成任务无碍的敌人和据点。

对付固定岗哨和流动哨的方法是隐蔽接敌后,趁他转身不备,拔刀下手。警卫室里的最好不去招惹——你也惹不起,那些巡逻队人多势众,得费些手段,俺那 Snaper 老弟会在他们的

必[illegible]
那儿。[illegible]此法把五个[illegible]碉堡就得用炸药炸了。[illegible]射炮着地[illegible]了。这些方法可根据[illegible]

除了要熟悉和掌握自身的武器和装备外，还要学着使用[illegible]和战场上现成的东西。看见那些散在地上的油桶了吗？那可是好东西。有时必须得消灭数倍、十数倍于己的敌人，愣拼是准死没活，咋办？就用上这些好东西了。抱一两个油桶过来，放在合适的地方，闪在一旁，朝别处开一枪，把这帮家伙引过来，等他们到油桶周围时，朝油桶开一枪，油桶炸全给崩死，这招叫"爆炒鲜肉"。俺用此法一下炒过九个德国兵。上次俺几个去炸雷达站，到跟前才知没带炸药，这难不住咱，搬个油桶往雷达底下一放……还有俺往下说吗？若油桶富裕，可在警卫室旁放一个，先把这小房儿炸坍了，省得打里一会儿窜出

三四个，一会儿窜出四、五个来，烦着[illegible]。

[illegible]俺们[illegible]是在[illegible]层次的本事，[illegible]队呀？有时[illegible]的[illegible]，[illegible]都够[illegible]。[illegible]去炸德国人司令部，兜了好几圈都无从下手，俺Driver老弟顺手偷了辆装甲车，开上山顶，居高临下，用上面的大口径、远射程机枪刷刷向对面司令部院里的德国人猛烈扫射，敌人至死都没弄明白子弹是打哪来的，还一劲儿增援，连站岗的也来帮忙了，这边是照单全收，专冲人群里"突突"，最后打得满院子尸[illegible]，[illegible]着俺们从[illegible]，不紧不慢地干[illegible]，[illegible]撤走了。你看有[illegible]

咱们弟兄之所以每次都能够把活[illegible]，还有一条重要原因就[illegible]相互支持、密切配合。[illegible]个伙伴都身怀绝技，出手不凡，但谁也不去作一将式的孤胆英雄。大家深知咱们只有紧紧抱成一团，才能扬长避短，共渡难关。说到这儿，不能不说说Spy老弟，他最擅长的就是偷身儿德国军服化装成将军到德国人老窝里招摇撞骗，抽冷子再用毒针扎死几个。在潜艇基地那次，Driver老弟偷了辆装甲车还没起步，旁边两门速射炮就刷地瞄上了他，多亏Spy老弟及时赶到，没等那俩二愣子炮手向他行礼，抬手儿枪就把他们打发了。你看，没配合行吗？

好了，小子，记着俺的话没错，咱们一定能赢，谁活到最后，谁就能看到最后的胜利……

编辑/游骑兵

（接后页）

攻击的方式分为普通攻击和魔法。普通攻击我就不说了，我详细说说魔法。在FF7里要使用魔法一定要装备你想使用那种魔法的魔精石，使用时会消耗相应的MP值。魔精石分很多种，绿色的可做普通魔法攻击用，红色的可在战斗时召唤怪兽攻击，紫色的和白色的是辅佐用的，黄色的装备后使你能学会特殊技能，例如偷东西、查看敌人属性、学习敌人技能等等……在FF7里，魔法和人一样都是有属性的，属性相克的话会使伤害点数加倍，但如果属性相同的话不但不会对敌人造成伤害，反而会为敌人补充HP。

四、武器和防具

在FF7里，武器和防具不单单是用来增加攻击力和防御力的，每种武器和防具上都有一些圆孔，可用来装魔精石。圆孔越多，能装备的魔精石也就越多。圆孔间有的是互相连着的，有的是分开的，我举例说明它们的作用。例如你在相连的两个圆孔中的一个装上只对单体有效的攻击或补HP的魔精石，另一个装上全体化的魔精石，那么这种魔法的效果就变成全体的了，而且消耗的MP与原来的一样。或在其相连的两个圆孔中第一个装上一个魔精石，第二个不装，如果那个魔精石的级数升满了，就会在第二个圆孔中复制一个同样的魔精石出来，但是分开的圆孔就没这种功能。还有要注意的是，最好将普通攻击魔精石装在武器上，例如你在刀上装了一个毒攻击的魔精石，那么你的刀在砍敌人的时候会在伤害程度上追加毒属性，以此类推，装备火攻的魔精石将附加火属性……武器除了能装备魔精石外，它还有自己的特点，有的武器虽然装备的魔精石少，或攻击力低，但能获得双倍的经验值或其它好功能，所以千万要留意，别把宝贝当垃圾丢了。

好了，先写这么多啦，祝个位早日爆机。如有什么问题请写信到spirit@nease.net

编注：有关《最终幻想Ⅶ》的完全攻略手册，请关注本刊10月的特别增刊。

编辑/游骑兵

最终幻想Ⅶ心得篇

■文/冯雪

去年，Square在PS上推出《最终幻想Ⅶ》(Final FantasyⅦ，以下简称FF7)时，引起了空前的轰动和抢购热潮。当时有许多人在游戏发售的前一天早上就痴痴地站在游戏专卖店和24小时便利店的门口苦苦等待，足以证明这款经典之作无可比拟的迷人之处。经过一年多的移植工作，终于让我们这些电脑玩家在PC上得以与它见面啦。

FF7与我们以前在电脑上所玩过的RPG相比有很多不同，比如学会新的必杀技和新的魔法不是通过单一的升级来实现的。在FF7里，所有的人都会用魔法，而魔法的来源是装备带有魔力的魔精石（在后面我会详细地介绍），而每个角色的最终必杀技是要找到相应的道具才能学会。

一、游戏的系统

游戏的剧情是单线发展，也就是说你没有完成这一段剧情，是不能进入下一个阶段的。游戏主人公走的地图分大地图和小地图两种，在大地图时可以随时记录，还可以乘坐多种交通工具，但在小地图时不能随便记录进度，要想记录的话就要找记录点（就是那个绿色的问号，站在上面就可以记录啦）。而在小地图时是没有任何交通工具的，只能步行。虽然游戏的同伴一共有九位，但只能选三位组队进行游戏，如果你想中途换队友的话，只有在记录点、大地图或特定剧情下才能进行更换。不要担心那些不战斗的队友级数太低，他们可以获得你平时战斗得来的三分之二左右的经验值。

二、游戏的操作

游戏默认的控制键是小键盘，[8]、[4]、[2]、[6]分别是上、左、下、右方向键，[ENTER]是决定键，[0]是取消键（按着[0]键不放再走可以加速），[+]键是打开道具栏键。不过你可以根据自己的习惯在config项里更改，游戏同时还支持游戏杆。

三、游戏的战斗

游戏的战斗是以即时的方式来进行的，当你的时间槽蓄满后就可以进行一次进攻，但此时如果你动作慢了，等敌人蓄满时间槽就会先行发动攻击。游戏中每个人还有一条气槽（红色的那条），当气槽蓄满后便能使用必杀技，而必杀技的威力则十分惊人，特别是主角，其中的一种必杀技的威力是将版面上所有的敌人一回合内全部杀死，无论敌人有多少血。这种必杀技是必中的，但达成的方式比较特殊，要主角的HP刚刚好是7777。而蓄气的方法则是给人"毒打一顿"就能渐渐增长，被打得越狠，气蓄得越多。

（转前页）

秘技档案

魔法门Ⅵ(中文版)

[illegible](魔法门Ⅵ)[illegible]自按,其[illegible]200[illegible]200[illegible]

[illegible]游戏中[illegible]按下[J]键,提示"Go to where 1-67",输入数字,再回车就OK了。一共有1个67个地点,其中26个40是城镇,其它是各个地下城堡

1——[illegible]	29——[illegible]
2——[illegible]	30——[illegible]
3——[illegible]	31——[illegible]
4——[illegible]	32——[illegible]
5——[illegible]	33——自由天堂
6——阴影教[illegible]	34——[illegible]
7——[illegible]大爵士的大厅	35——银鸣镇
8——斯纳格的岩洞	36——布特雷格湾
9——龙骑兵岩洞	37——铁拳城堡
10——银舵前哨	38——魔鬼水域
11——阴影教	39——浓雾镇
12——斯纳格的铁矿	40——新索西格城堡
13——老骑兵堡垒	41——维盐坟墓
14——[illegible]勒根的豪宅	42——控制中心
15——银舵堡垒	43——自由天堂的下水道
16——独立碑	44——[illegible]鸣庙
17——疯子埃斯里克的坟墓	45——神拳庙
18——冰风堡垒	46——海神庙
19——车阀堡垒	47——太阳庙
20——狼穴	48——月亮庙
21——加里克的炼铁厂	49——超级羊鸣庙
22——阿加的实验室	50——顶级羊鸣庙
23——驯龙者洞穴	51——巨蛇庙
24——蜂房	52——竞技场
25——恩洛斯神使	53——龙穴
26——甜水镇	54至65——不明地
27——天堂谷	66——恶魔据点
28——隐士岛	67——New World Computing

如果你觉得自己的装备太次了,没问题,只要在游戏中(即时模式)按下[F]键就会显示"Making item number",输入一个数字(1-580),回车后,会在鼠标上得到一件物品,在此列出同一类物品的数字范围

1至14:剑、刃	31至41:矛、叉
15至22:匕首	42至49:弓箭、弩
23至30:斧	50至63:锤、棍
64至[illegible]	[illegible]
[illegible]	135至159[illegible]
[illegible]	160至196[illegible]
[illegible]	200至298[illegible]
100至104[illegible]	300至398[illegible]
105至109[illegible]	400至414:价值20000元的装备
110至114[illegible]	415至429:价值30000元的装备
115至119[illegible]	430之后是在游戏中出现的如水晶石等任务物品
120至129[illegible]	

[illegible]找诸如刀具店、铠甲店时,[illegible]东南西北都分不清楚了?然而在游戏中[illegible]按下[W]键就会出现提示"Do Which Town-event",输入一个数字并回车就能马上如愿以偿。数字范围为1到601,其中600为过关动画,601为失败动画。但有一[illegible],用这种方法去的地方,当你做完事出门后会发现又回到了使用秘技时所处的地方,只是方向转了180°

1——刀具店
2——铁锤和钢钳
3——利刃
4——[illegible]
5——武器长矛店
6——纯製武器
7——尖石
8——羽毛和绳索
9——短兵刃
10——阿卜杜的廉价武器
11——鸣铁
12——飞标和飞弹
13——棍棒和长矛
14——骑士乐园
15——常规防御
16——铠甲零售市场
17——铠甲修补店
18——阿布拉汗的铠甲作坊
19——钢铁手套店
20——铠甲制造!
21——钢铁防御
22——阿卜杜的廉价铠甲
23——精良铠甲
24——铠甲和护胫
25——步兵之友
26——铠甲作坊
27——银质铠甲和盾牌
28——迷幻锁子甲
29——透视眼
30——巫师药剂
31——[illegible]魔法店
32——阿卜杜拉的廉价魔法器具
33——[illegible]之眼
34——烟雾和镜子
35——苹果、荆棘和药剂
36——超常魔法
37——巫师店铺
38——[illegible]的小首饰
39——[illegible]金术和咒语
40——小幻术
41——强力魔法
42——旅行用品
43——锁、贮存物和木桶
44——乔记商店
45——阿卜杜的廉价商品
46——杂货铺
47——域外邮车
48——新索西格驿站
49——御道
50——自由天堂东部之旅
51——自由天堂西部之旅
52——黑摩尔之旅
53——阿卜杜的廉价旅行
54——白帽运输站
55——王者快道
56——布莱克郡的马车
57——尤利西斯号
58——西风号
59——凯瑟林女王号
60——探险号
61——蓝天号
62——风之子号
63——梭子鱼号
64——卷云号
65——龙鹫号
66——海啸号
67——圣女号
68——企业号
69——新索西格神庙
70——斯通神庙
71——布莱克郡神庙
72——阿卜杜的神庙
73——白帽镇神庙
74——浓雾岛神庙
75——银湾镇神庙
76——王者神庙
77——疗伤所
78——羊鸣神庙
79——新索西格训练营
80——自由天堂学院
81——阿卜杜的廉价训练场
82——拳击场
83——海上训练场
84——狼穴
85——皇家体育馆
86——海上测试中心
87——野外生存训练地
88——河岸学院
89至91——城镇大厅
92——孤独骑士
93——掏掌旅店
94——神箭穿梭
95——巨石投掷
96——国王冠冕
97——真心诚意
98——恶魔之牙
99——断裂利刃
100——起锚
101——丛林
102——萦绕之地
103——锈蚀之盾
104——维克多大厅
105——余音绕梁
106——洛克汉姆的骄傲
107——节奏和理由
108——冰冻大酒杯
109——绿洲
110——鸣月
111——毁诺
112——线生机
113——储蓄所
114——储藏室
115——恩洛斯第一银行
116——外汇交易
117——证券信托
118——存款
119——初级烈火教派
120——高级烈火教派
121——初级空气教派
122——高级空气教派
123——初级流水教派
124——高级流水教派
125——初级泥土教派
126——高级泥土教派
127——初级灵魂教派
128——高级灵魂教派
129——初级心智教派
130——高级心智教派
131——初级肢体教派
132——高级肢体教派
133——初级光明教派
134——高级光明教派
135——初级黑暗教派
136——高级黑暗教派
137——初级元素教派
138——高级元素教派
139——初级自我行会
140——高级自我行会
141——终极利刃
142——双刃剑锋
143——雷霆震怒
144——双刃剑锋
145——终极利刃
146——雷霆震怒
147至148——海盗之巢
149至150——保护服务
151至152——走私行会
153——铁拳城堡
154——铁拳城堡加冕殿
155——牛顿城堡
156——牛顿城堡加冕殿
157——牛顿城堡
158——牛顿城堡加冕殿
159——斯通城堡
160——斯通城堡加冕殿
161——弗丽丝城堡
162——弗丽丝城堡加冕殿
163——斯壮姆嘉德城堡
164——斯壮姆嘉德城堡加冕殿
165——高级议会
166——马戏团
167——监狱
168——国王图书馆
169——先知
170——神使

另外,在游戏中你可以按[F2]键,屏幕马上会出现一个敌人,你可以在他身上赚取经验值和钱。按[F6]是下雪开关(户外有效)。按[DELETE]键可以使视角向下,就好像你低头在看地上一样,按[PAGE DOWN]键可以使视角向上,就像你抬头望天空一样,当你按了上述两键之后,想切换回原来的正前方视角,可以按[END]键。

游戏中还有一个[E]键功能不明,也许能是开本区域的机关、箱子等触发事件的。

[测试:有效 武文斌/蒋科 提供 A]

猎鹿人
Deer Hunter

[illegible]

dhbambi　　[illegible]
dhdoemheat　　[illegible]
dhstealth　　[illegible]
dhbuckdoon　　[illegible]
dhbigbuck　　[illegible]
dhrambo　　[illegible]

[illegible] A]

越南战争
NAM

在游戏中可输入下列秘技：

NVAGOD　　无敌
NVACALEB　　无敌
NVASHOWMAP　　显示单元地图
NVABLOOD　　得到所有武器
NVUNLOCK　　打开所有的锁
NVACLIP　　充满弹药
NVALEVEL###　　选关
（例 NVALEVEL205 为游戏中第 2 章第 5 关）
NVARATE　　改变速度
NVADEBUG　　进入除错模式

[测试：有效 流星雨 提供 A]

死亡陷阱
Deathtrap Dungeon

在游戏中可输入下列字符串开启相应功能：

elvis　　无限生命
help　　暂停游戏

[测试：有效 流星雨 提供 C]

盟军敢死队
Commandos

在游戏中连输两遍“1982GONZO”，若无效，可试试“GONZO1982”，然后可使用下列秘技：

[SHIFT] + [V]　　显示所有敌人的视野
[SHIFT] + [X]　　任意传送
（用鼠标放置任意选定的队员到任意位置）
[CTRL] + [I]　　无敌
[CTRL] + [SHIFT] + [N]　　完成当前任务

[测试：有效 流星雨 提供 A]

迫在眉睫
Incoming

[illegible]“NUMBERONEDACRESTREET”可进[illegible]可得到进入 5 个隐藏关卡。按住[illegible]输入下列秘技：

AREWEWAITING　　去除贴图
WHATSTHEPOINT　　将画面变成一些小圆点
SOLIDASAROCK　　无敌
FLATBROKE　　没有阴影
FLYMETOTHEMOON　　进入月球模式
HAVEALL　　得到所有装备
SUPERDAISY　　一炮将全部敌人干掉
SUPERSHOOT　　一炮将全部敌人干掉
INVUNERABILITY　　无敌
INFINITELIVES　　无限条命
INFINITEWEAPONS　　无限弹药
MASTEROFTHEUNIVERSE　　切换贴图
OLDMACDONALD　　出现跳跃的奶牛

作弊功能键：

[F2]　　瞄准变易
[F3]　　不死
[F4]　　无限生命
[F5]　　弹药无限
[F6]　　强力炸弹
[F7]　　退出游戏
[F8]　　存储当前状况
[F9]　　载入存储状况
[F10]　　等待模式
[F11]　　重新开始游戏

[测试：有效 流星雨 提供 A]

铁血兵团 II
M. A. X. 2

编辑文件名为 Max2. ini 的文件，将其中的设定作如下改动便可进入所有关卡！

current_campaign_1_mission = 1
current_campaign_mission = 49
last_campaign_played = 49

在游戏中可输入下列字符串开启相应功能：

[maxspy]　　显示所有敌人
[maxstorage]　　资源变多
[maxsurvey]　　显示所有矿藏位置
[maxsuper]　　强化选中的单位

注：方括号是密码的一部分，请不要遗漏！

[测试：有效 流星雨 提供 A]

编辑/游骑兵

尖端 100——来自国际互联网的消息

通过互联网络的“尖端 100”，把握电脑游戏世界的脉搏已经不再是个梦想。这个每周更新一次的世界范围的投票统计榜体现了全球电脑玩家的行动趋势，希望这扇世界之窗能够为您提供更多更快的信息。[互联网网址 http://www.worldcharts.com/gmain.html]

符号说明：* 新上榜 ˆ 名次上升 – 空缺 {W} 视窗版 {M} 多人游戏 {!} 精品推荐 {O} OS/2 版 {reg} 注册版

另　注：中文译名为暂译，有些游戏尚未有合适的译法，所以暂时空缺中文译名。

1998 年 8 月 17 日第 34 周

编辑/PC 兔子

本周名次	上周名次	上榜周次	最高名次	英文名称	制作/发行	中文名称
1	1	19	1	Starcraft {!}	Blizzard	星际争霸
2	2	16	2	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven) {!}	3DO	魔法门Ⅵ天堂之令
3	3	12	2	Unreal {!}	Digital Extremes/Epic/GT	魔域幻境
4	4	46	1	Total Annihilation	Cavedog/GT	横扫千军
5	5	44	4	Fallout	Interplay	辐射
6	6	35	1	Quake 2/Add – on {!}	Id/Activision	雷神之锤Ⅱ/资料片
7	7	43	3	Age Of Empires {!}	Ensemble/Microsoft	帝国时代
8	9ˆ	7	8	Final Fantasy 7 {!}	SquareSoft/Eidos	最终幻想Ⅶ
9	8	22	4	Battlezone	Activision	战斗地带
10	10	16	9	Allods (Sealed Mystery)	Nival/Buka	神秘封城
11	11	9	11	Descent (Freespace – The Great War)	Interplay	天旋地转：自由空间
12	12	7	12	Mech Commander	FASA/MicroProse	机甲指挥官
13	14ˆ	39	6	The Curse of Monkey Island {!}	LucasArts	猴岛小英雄Ⅲ猴岛的诅咒
14	13	91	2	Heroes of Might & Magic 2/add – on	New World/3DO	魔法门英雄无敌Ⅱ/资料片
15	16ˆ	7	15	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	盟军敢死队
16	15	12	13	World Cup 98	EA Sports	世界杯 98：决战法兰西
17	18ˆ	55	4	X – Com 3 (Apocalypse) {!}	Mythos/MicroProse	幽浮Ⅲ启示录
[illegible]	19ˆ	40	7	Grand Theft Auto	DMA/BMG/Asc	侠盗猎车手
[illegible]	26ˆ	47	10	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	黑暗王朝：未来战争
20	24ˆ	59	1	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	地城守护者
21	22ˆ	29	8	Gag	Auric Vision	–
22	21	90	3	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	银河霸主Ⅱ
23	17	16	11	Forsaken {!}	Probe/Acclaim	孤独杀手
24	20	84	1	Diablo	Blizzard	暗黑破坏神
25	27ˆ	14	18	Army Men	3DO	玩具兵大战
26	25	44	17	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	帝国主义
27	23	34	7	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	银河飞将Ⅴ世纪的预言
28	29ˆ	38	16	Blade Runner {!}	Westwood/Virgin	银翼杀手
29	32ˆ	45	19	Ultima Online {!}	Origin/Electronic Arts	网络创世纪
30	35ˆ	60	6	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	恶煞车手
31	34ˆ	34	23	Worms 2	Team 17/MicroProse	百战天虫Ⅱ
32	28	44	6	Dark Forces 2/Add – on (Jedi Knight) {!}	LucasArts	死星战将Ⅱ/资料片
33	30	38	14	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	神话：堕落之神
34	39ˆ	53	12	Warlords 3 (Reign of Heroes) {!}	SSG/Red Orb	战神Ⅲ英雄王朝
35	31	38	9	Tomb Raider 2	Eidos	古墓丽影Ⅱ
36	33	128	1	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	文明Ⅱ/幻想世界
37	37	46	17	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	NHL 冰球 98
38	42ˆ	67	7	X – Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	帝国生死斗
39	36	13	30	Galactic Civilizations Gold	Stardock	银河文明黄金版
40	41ˆ	58	25	Links OS/2 {O}	Access/Stardock	名流高尔夫 OS/2 版
41	51ˆ	37	35	F1 Racing Simulation	Ubi	F1 大赛
42	38	38	7	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	FIFA98 世界杯之路
43	48ˆ	45	20	Lands of Lore (Guardians of Destiny) {!}	Westwood	大地传说Ⅱ命运守护神
44	40	42	27	Panzer General 2	SSI/Mindscape	装甲元帅Ⅱ

45	43	15	41	Motorhead	Digital Illusions/Gremlin	[illegible]
46	45	20	11	Star Wars (Supremacy (Rebellion) (!)	LucasArts	[illegible]
47	47	41	18	Riven (The Sequel To Myst) (!)	Cyan/Red Orb	[illegible]
48	44	90	1	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	红色警报/资料片
49	49	44	20	Incubation (Time Is Running Out)	Blue Byte	异形:危机时刻
50	62^	39	29	Pax Imperia (Eminent Domain) (!)	Heliotrope/THQ	[illegible]
51	52^	24	41	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	钢球
52	46	19	32	Warhammer (Dark Omen)	Electronic Arts	战锤:黑暗启示录
53	50	107	1	Quake/add-on	Id/GT	雷神之锤/资料片
54	56^	99	6	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	上古卷轴:匕首雨
55	54	12	54	Sanitarium	DreamForge/ASC	疗养院
56	63^	36	16	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	七国演义
57	55	43	15	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	南北大战乱世情
58	53	13	47	Incoming (!)	Rage	迫在眉睫
59	59	42	21	Entrepreneur (!)	Stardock	企业家
60	60	75	9	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	魔法风云会/资料片
61	65^	13	40	Monster Truck Madness 2	Terminal Reality/Microsoft	疯狂大脚车 II
62	64^	63	33	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	大资本家增强版
63	57	41	33	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	近距离作战:夺桥遗恨
64	61	21	22	Parkan (The Imperial Chronicles)	Nikita	-
65	73^	4	65	Game, Net & Match!	Blue Byte	网球大赛
66	58	4	58	Police Quest (SWAT 2) (!)	Sierra	警察故事:霹雳小组 II
67	70^	31	29	I-War	Optical/Infogrames/Ocean	-
68	72^	142	11	Stars! 2	Star Crosses/Empire	星际 II
69	66	58	19	Little Big Adv. 2/Twinsen's Odyssey (!)	Activision	双子星传奇 II
70	71^	86	10	Trials of Battle (O)	Shadowsoft/Stardock	战争游戏
71	68	37	49	Warhammer (Final Liberation)	SSI/Mindscape	战锤:最终解放
72	78^	20	52	F-15	Jane's/Electronic Arts	F-15
73	77^	119	2	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	毁灭公爵/资料片
74	67	5	58	M. A. X. 2	Flat Cat/Interplay	铁血兵团 II
75	69	14	37	Spec Ops (Rangers Lead the Way)	Zombie/Ripcord	特别行动
76	74	69	16	Need for Speed 2/Special Edition	Electronic Arts	极品飞车 II/特别版
77	79^	60	12	MDK	Shiny/Playmates/Interplay	孤胆枪手
78	97^	12	56	Anno 1602	Sunflowers	-
79	75	41	53	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	魔域审判者
80	89^	4	80	X-Wing Collector Series (!)	Totally Games/LucasArts	X翼英雄全集
81	81	16	71	TOCA (Touring Car Championship)	Codemasters	巡回汽车冠军赛
82	82	71	37	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	暗日帝国
83	83	127	5	Descent 2	Parallax/Interplay	天旋地转 II
84	76	96	10	Avarice (The Final Saga) (O)	CSS/Stardock	贪婪:最终传说
85	85	35	29	Lords Of Magic	Impressions/Sierra	魔法天尊
86	84	62	21	Moto Racer	Delphine/BMG	摩托英豪
87	95^	83	25	M. A. X.	Interplay	铁血兵团
88	86	6	82	Ultima Collection	Origin/Electronic Arts	创世纪全集
89	94^	2	89	Heart of Darkness (!)	Amazing/Infogrames	黑暗之心
90	80	18	37	Die By the Sword	Treyarch/Interplay	剑下亡魂
91	92^	15	64	CART Precision Racing	Microsoft	-
92	87	9	61	Dominion (Storm Over Gift 3) (!)	Ion Storm/Eidos	多米诺风暴
93	88	18	44	M1 Tank Platoon 2	MicroProse	M1坦克排 II
94	96^	38	34	Championship Manager 97/98	Eidos	足球经纪人 97/98
95	91	30	50	F-22 (Air Dominance Fighter)	DID/Ocean	F-22空中优势战斗机
96	99^	4	96	The Operational Art of War	TalonSoft	战争艺术行动
97	93	86	14	Privateer 2 (The Darkening)	Origin/Electronic Arts	银河私掠者 II 黑暗之渊
98	90	8	85	X-Com (Interceptor) (!)	MicroProse	幽浮:截击者
99	-^	1	99	Addiction Pinball	Team 17/MicroProse	-
100	98	40	44	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	NBA 职篮 98

电玩点将榜

综 合 榜

	1. 帝国时代	→	Age of Empires	微软 (2002)
*	2. 星际争霸	→	StarCraft	Blizzard/奥美 (1620)
*	3. 暗黑破坏神	→	Diablo	Blizzard/奥美 (1568)
*	4. 足球'98	↑	FIFA'98	电子艺界 (1313)
*	5. 仙剑奇侠传	↓		大宇 (1260)
*	6. 古墓丽影 II	→	Tomb Raider II	维真/新天地 (1225)
*	7. 决战法兰西	↑	World Cup 98	电子艺界 (836)
*	8. 铁甲风暴	↓		目标软件 (781)
*	9. 阿猫阿狗	→		大宇 (683)
*	10. 银翼杀手	↑	Blade Runner	维真/新天地 (624)
*	11. 命令与征服	↓	Command & Conquer	Westwood (588)
*	12. 盟军敢死队	↑	Commandos	Eidos/新天地 (580)
*	13. 极品飞车 II	→	Need for Speed II	电子艺界 (427)
*	14. 英雄无敌 II	↓	Heroes of Might and Magic II	NWC (424)
*	15. 主题医院	↑	Theme Hospital	电子艺界 (396)
*	16. 大富翁 III	↑	Rich III	大宇 (268)
*	17. 横扫千军	↓	Total Annihilation	Cavedog/GT (265)
*	18. 绝地风暴	↑	KKND	电子艺界 (261)
*	19. 金庸群侠传	↑		智冠 (249)
*	20. 超时空外传	↑		宇峻科技 (228)
*	21. 神话:堕落之神	↓	Myth	维真/新天地 (225)
*	22. 地下城守护者	↓	Dungeon Keeper	Bullfrog/电子艺界 (219)
*	23. 古墓丽影	↓	Tomb Raider	维真 (207)
*	24. FIFA 足球经理	↑	FIFA Soccer Manager	电子艺界 (206)
	25. 雷神之锤 II	↑	Quake 2	Id/Activision (202)
*	26. 黑暗王朝	↓	Dark Reign	Auran/Activision (188)
*	27. 炎龙外传	↓		汉堂/晶天 (169)
*	28. 玩具兵大战	↑	Army Man	3DO/Ubi (165)
*	29. 三国群英传	↓		奥丁/智冠 (148)
	30. 文明 II	↑	Civilization II	Microprose (141)

注:* 表示国内已有正式代理 括号内为该游戏所得票数

榜 评

正像[illegible]说的那样，在写本期榜评时，我首先进行了"默哀"，当然，并不仅仅是因为金庸先生的小说

如果说《仙剑》从榜首跌下意味着一个时代的结束，此番《命令与征服》退出前十名则更证明了岁月的无情。在我们为新上榜的游戏欢呼时，请别忘记那些经典的名字（虽然爱已成为往事）。

不少朋友来信关注"帝国时代"事件，截止到目前为止，编辑部还未收到上级单位有关此游戏的任何指示。因此投票还请继续，非常感谢这些热心读者（作排不止）

本期排榜最抢眼的明星当属《盟军敢死队》，正如武汉方亮朋友的感受："《盟军敢死队》真实到了让人窒息。"要不是其游戏难度太大，使很多玩家在最初就放弃了努力，我想它的支持者肯定还会更多

另一款初次露面的游戏是 Ubi 的《玩具兵大战》，这款摒弃了暴力与血腥的即时策略游戏勾起了许多玩家童年的回忆。但编者认为其由于"资质"一般，上升潜力估计不会很大了。

本期最后一个亮点是《FIFA' 98》与《World cup 98》这对孪生足球游戏双星闪烁，它们的总得票已超过榜首的票数（只可惜不能那么算）。其实 EA 出过很多精品游戏，上榜游戏更是不胜枚举，但遗憾的是，这个世界上最大的游戏公司还从来没有哪款作品上过榜首，EA 何时走出这个怪圈，出一款真正的极品？我想关注这一点的玩家一定不少。

点将榜栏目欢迎以任何方式参与的每一位读者，大家可以通过一封信或明信片寄来选票，也可直接填写调查表的点将榜投票。编辑部的电子信 reader@ fcgm. com. cn 随时接收每一张投票，为保险起见，读者还可将选票 E-mail 至 CY 的电子邮箱 cy@ fcgm. com. cn 或 cy0@ 163. net。无论何种形式，凡投票的读者，均可参加月底的抽奖活动，幸运读者将获赠从当月起一年的《家用电脑与游戏机》杂志。

选票格式：您最喜爱的 4 款游戏（中文或英文名称）：1. ________ 2. ________
3. ________ 4. ________

点将榜投票地址：
100035 北京 2069 信箱，点将榜栏目收。

读者点评

《仙剑奇侠传》 本期排名〈5〉
点评：[illegible]大侠、二大侠，不忍看到它下降，投票总是简单，上升太难，[illegible] （赵冬岩 北京）
点评：[illegible]，一个不老的传说 （邹宇 重庆）

《主题医院》 本期排名〈15〉
点评：[illegible] （吴刚 黑龙江加格达）
点评：没有"[illegible]"的魔法咒语；没有血腥战斗；只有轻松与幽默，这才是生活。 （曹苏阳 江苏盐城）

《金庸群侠传》 本期排名〈19
点评：让我们为金庸先生的小说默哀三分钟。 （李爽 辽宁丹东）

《阿猫阿狗》 本期排名〈9
点评：乐水：路见不平一声吼
　　大米：该出口时就出口
这个游戏精美的画面，幽默的语言深深吸引了我。 （才华 湖南长沙）
点评：看着一个善良可爱的孩子到人家里去"借"东西，真有些不知所措 （戴元成 北京）
点评：还你一个美好的童年回忆，带你走进梦幻王国。 （朱磊 北京）
点评：仿佛又回到童年，小伙伴们一起胡闹的岁月。 （方芳 黑龙江哈尔滨）

《星际争霸》 本期排名〈2〉
点评：看了点将榜排名，发现中国玩家的胃口远不如美国玩家大，只要"帝国繁荣"（帝国时代）就可以了，何须"称霸宇宙"（星际争霸）。 （吴慧媛 上海）
点评："星际"存知己，天涯若比邻。 （蓝海 湖北武汉）

《魔法门Ⅵ》 本期排名〈34〉
点评：在远离现实的魔法门世界里，到处充满了魔法、剑、怪兽、矮人，这是真正的游戏世界。 （黄析 湖南长沙）

《古墓丽影Ⅱ》 本期排名〈6〉
点评：该游戏谜题设定合理，主角动作丰富细致，充满古典、浪漫、神奇。有几分阴森的场景，突如其来的紧张气氛，让玩家充分感到"真实性"的效果。 （李安海 江西南昌）

《英雄无敌Ⅱ》 本期排名〈14〉
点评：一个充满激情的故事，一个罪恶贪婪的时代，一个修炼出来的无敌 HERO。 （袁杰 江苏连云港）

《盟军敢死队》 本期排名〈17〉
点评：在这里，你能体会作为一名真正的敢死队员才能体验到的刺激和危险。 （应赛伟 浙江温州）
点评：一款真实到让人窒息的游戏。 （方亮 湖北武汉）

《铁甲风暴》 本期排名〈8〉
点评：感觉不错，可就是太洋气了些，看来国产游戏真是"面向世界"了。 （陆志勇 广西南宁）

本期幸运读者

韩 旭 广西南宁　邓崇峰 广东三水　王 渊 四川成都
孙少凯 辽宁鞍山　王跃先 内蒙古海拉尔

本期最佳游戏点评奖

赵冬岩 北京 奖品：本杂志 98 合订本配套光盘一张

本栏编辑/CY

读 者 问 卷 调 查

1998.09

一、读者评定

本期您最欣赏的文章：________
本期您最不欣赏的文章：________
本期您最感兴趣的栏目：________
本期您认为最好的彩页：________

二、意见征答

1. 您认为今后本刊应着重改进的是
□封面及彩页 □正文版式 □选题内容
□编辑质量 □栏目设置 □广告编排

2. 在不改变现有刊名的前提下，您认为本刊有关电视游戏的内容
□应增加 □应减少 □较合适 □应去除

3. 您通常出于何种目的购买软件？
□家教、学习 □游戏 □工作需要 □其他

4. 影响您购买软件的主要因素是
□价格 □售后服务 □软件性能 □包装质量

5. 您购买软件时的主要参考是
□广告 □媒体介绍 □朋友推荐 □其他

6. 您认为本期最好的广告是 ________

三、"电玩点将榜"投票

您最喜爱的游戏：1 ________
2. ________
3. ________
4. ________

四、游戏点评

游戏名称 ________

五、留言板

六、"镜花园"投票

您认为本期最佳作品是 ________

七、个人资料

姓名 ________ 年龄 ________ 性别 ________
职业 ________ 邮编 ________
地址 ________

请将调查表按以下地址寄出（复制有效）：
100035 北京 2069 信箱 〈问卷调查〉收

您的参与是对我们最大的支持

欢迎订阅《软件世界》月刊 大16开 全彩200页 高级铜版纸印刷 印刷精美 定价 8.00元 邮发代号 82-469 全国邮局均可订阅

活着，不要做生活的奴隶；**工作**，不要做电脑的奴隶！
施展你浑身解数，为幸福而活着，为事业而工作。
做一个工人，掌握电脑，请选择《**软件世界**》**月刊**，
因为我们的口号是：

电 脑 就 是 软 件 ！

《软件世界》是中国软件行业协会会刊，是国内颇具影响力的大型IT杂志。
《软件世界》内容新，容量大，突出实用信息，全面展示IT领域新技术、新产品、新应用。

·全新推出"满汉全席"—每期三个专题 技术专题、产品专题、应用专题，助您轻松步入信息时代
其他特色栏目 每月话题 封面故事、产品评论、产品超市、了由IT、应用园地、游戏人生等。

1999年，每月一张《软件世界配套光盘》！

《软件世界配套光盘》订阅价：15.00元 零售价 18.00元 邮发代号 82-969 全国邮局均可订阅

邮发代号：82-969

社址：北京复兴路乙12号恩菲科技大厦4258室 邮编：100038 电话：(010) 63955811/12/13/14，63955884（传真） 网址：www.swm.com.cn

《电脑爱好者》合订本
全国销售网

'98《电脑爱好者》上半年合订本除各新华书店销售外，读者也可通过我刊读者服务部邮购，还可以打以下电话联系购买。

地 址	电 话	联系人	地 址	电 话	联系人
北京	1391032689	曹 平	江苏苏州	0512-5236220	薛先生
北京	010-62628126	王玉波	江苏徐州	0516-5719360	孟宪达
北京	1381187938	刘树宾	江苏常州	0519-8117080	高 燕
上海华东	021-91997785	殷志敏	安徽合肥	0551-2615118	王国有
天津昌达	022-27371404	李 捷	安徽阜阳	0558-2271183	郑兰州
海南海口	0898-8540137	刘中文	安徽蚌埠	0552-3056273	李茹华
山东济南	0531-6057297	于森程	安徽芜湖	0553-3816346	史菊英
山东潍坊	0536-8268563	刘彦深	安徽滁州	0550-3024923	林光学
山东邹城	0537-5218154	陈柄柱	浙江杭州	0571-8853853	周曙光
山东菏泽	0530-5621063	袁士文	浙江义乌	0577-8355267	陈小莉
山东淄博	0533-2162644	王建新	浙江宁波	0574-9063382	蒋 蔚
山东威海	0530-5621063	江松青	浙江金华	0576-4229333	杨 波
山东泰安	0538-8337513	吴寿忠	四川成都	028-6745364	廖万芬
山东胶州	0532-7225196	高玉仑	四川重庆	023-63840802	邹以海
山东青岛	0532-3838744	李学石	四川成都	028-6918364	黄 敏
山东烟台	0535-6654059	卢叙丽	福建福州	0591-3348257	高云龙
山东济宁	0537-2213750	李宝生	福建漳州	01396966080	杨国平
河南郑州	01393819122	卢凤云	山西太原	0351-4373547	王立红
河南平顶山	0375-4967225	马顺宇	山西大同	0532-2021603	韩安庆
河南洛阳	0379-3961454	冠传诗	山西运城	0359-2025238	董 波
河南南阳	0377-3130772	王维平	山西临汾	0357-2018593	卫登高
河南安阳	0393-3215343	刘文杰	西藏拉萨	0891-6813171	杨 勇
河南新乡	0373-2020170	申 涛	乌鲁木齐	0991-4816658	韩 浩
河南安阳	0372-5932653	黄祥瑞	哈尔滨	0451-2635501	蔡文祥
河南信阳	0376-6215118	杨建芬	牡丹江	0435-6267310	徐国勋
河南郑州	0371-6251394	王春哲	齐齐哈尔	0452-2408813	王守民
陕西西安	029-7418063	张亚莉	鸡 西	0453-2358640	姜云丽
陕西西安	029-7427977	张志欣	佳木斯	01393687971	林国建
宁夏银川	0951-6091355	李京勤	大 庆	01394696876	孙 强
石家庄	0311-3055694	符文军	齐齐哈尔	0452-2112132	夏 晨
河北邯郸	0310-3022419	屠志明	湖南长沙	0731-4190177	尹 浙
河北邢台	0319-3176769	刘淑敏	湖南常德	0736-7381671	黄 鹰
秦皇岛	0335-3611933	刘丽新	湖南岳阳	0731-4417535	胡立红
河北保定	0312-3013603	张金全	云南昆明	0871-4178971	涂 平
河北邢台	0319-2215337	王立国	云南曲靖	0874-3131862	郭 伦
河北唐山	0315-2812170	杨吉吉	云南昆明	0871-5174795	陈 枫
广西南宁	0771-2616185	龙大贵	湖北武汉	027-5841569	刘蔚滨
广西玉林	0775-2087148	晏 勇	湖北十堰	0710-3539231	孟祥飞
广西桂林	0773-2800573	钟少垣	贵州贵阳	0851-5816895	钱骏民
辽宁沈阳	024-4853563	赵良波	呼和浩特	01394711363	马飞升
辽宁鞍山	0412-2231401	程存富	内蒙通辽	0475-8238791	韩京
辽宁锦州	0416-2130210	崔迎志	广州邮局	020-81923612	梁上仟
辽宁沈阳	024-23903518	吴 宏	广东深圳	0755-6862696	王小民
辽宁大连	0411-2631985	刘辉晓	江西南昌	0791-8505557	熊国华
辽宁抚顺	0413-2600836	朗瑞华	吉林长春	0431-2794498	衣存辉
辽宁朝阳	0421-2830730	单宇利	吉林市	0432-2480639	宋云飞
江苏南京	025-3363279	刘家本	梅河口	0448-3213736	陈 宇
江苏无锡	0510-2766161	钱 江	吉林市	0432-4665814	李文秀
江苏徐州	0516-3757986	刘成业	吉林延吉	0433-2568321	李京兰

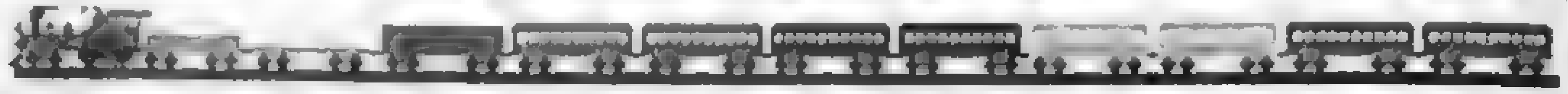
入网联系办法：北京《电脑爱好者》杂志社
地址：北京市海淀区白石桥路48号(100081)
电话：62176018

读者服务部邮购地址：北京市海淀区白石桥路48号CF服务部
邮编：100081 电话：62177399

经典组合

"游戏老货车"制作的"经典游戏货车二合一"系列套餐，第一批五箱全套已经在一周内销售一空。看来大家对这种组合形式还是很感兴趣的，老货车又[illegible]推出第二批"二合一"套餐——[illegible]，[illegible]。有很多玩家都来信要求购买的赛车经典游戏——《极品飞车 II》，[illegible]老货车。[illegible]游戏的品质[illegible]了。一看到那些名贵的梦幻跑车我[illegible]。实在太漂亮了。如果能开着这些跑车为大家送货，那是什么滋味呀？唉！还是回到现实中好好开我的老货车吧。[illegible]的还有《福尔摩斯探案 II——玫瑰纹身》，聪明的玩家可以在其中[illegible]。好了，下站见

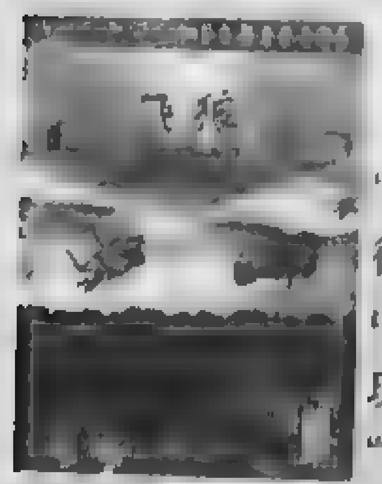
货车司机 JACK



极品飞车 II

《极品飞车》系列是赛车游戏中绝对的极品！它已经成为赛车类游戏中的一个标准。如果你喜爱赛车类游戏，但还没有玩过《极品飞车》，那真是太遗憾了。《极品飞车》圆了每个汽车发烧友的梦想——驾驶梦中的梦幻跑车以超乎想像的速度在世界各地飞驰，那种感觉实在让你爽到了极点！《极品飞车 II》中采用了全新的 3D 引擎，赛车、赛道、场景所使用的多边形数比前作多了 50%，使画面更为逼真。《极品飞车 II》支持 MMX 技术，在多能奔腾上有非同一般的表现。游戏中有八辆新增赛车，其中的麦克拉伦 F1 赛车是赛车手心中的顶级跑车。它的最高时速可达 370 公里，从静止提速到时速 96 公里，只需 3.2 秒。它的售价是 87.3 万美元。其它的跑车也都是些如雷贯耳的名字：法拉利 F50、福特 GT90、莲花 V80、美洲虎 XJ220、莲花 GT1、埃斯顿"Commendafore 112T"和意大利设计的"Cala"，这些飞车都有详尽的资料介绍。《极品飞车 II》是汽车迷应该珍藏的一张光盘。

飞狼大战卡曼契



《飞狼大战卡曼契》是"Novalogic"公司第一个多人连线飞行射击游戏。这套《飞狼大战卡曼契》中包含两张光盘两个游戏，可以单独玩，也可以和朋友一起进行"飞狼"与"卡曼契"的对战。"Novalogic"公司以军事题材的游戏而闻名，其中很多装备的资料都是从军方获取的，十分逼真。这次你有机会将美苏双方各自的著名飞机来一场大对决。游戏中超过一百个任务，可提供对战、团体对战或是单独对战。游戏的图像应用了"Novalogic's Voxel Space"的特别技术，包括雾、影子、水的反光和 3D 天气模块，29 种详细的 3D 地形，与真实的世界几乎没什么差别。游戏中的补给点能重新补给油料、修护直升飞机损伤、装填弹药。多声道数字音轨让你体验空战的激动人心。

空战游戏迷们快进入这个精彩的战斗世界吧！

福尔摩斯探案 2——玫瑰纹身

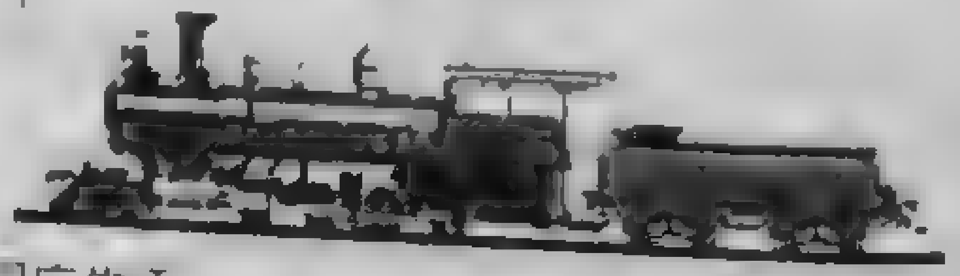
《福尔摩斯探案 2 之玫瑰纹身》

是"EA"公司出品的解谜冒险游戏。游戏以著名的侦探小说《福尔摩斯探案集》为背景，玩家自己去扮演那个家喻户晓的大侦探——夏洛克·福尔摩斯。游戏的画面由五十余个 3D 制作的美丽场景构成，非常精美细腻，还有戏剧性的故事情节、完全数字化的语音对话效果、独具风格的影视效果。更重要的是《玫瑰纹身》经过汉化后，使国内的玩家更容易进入情节

起大爆炸使曲折的调查陷入停顿。你面对的是一张由盗窃、叛国和谋杀纠结起来的大网。置身于鲜明生动的维多利亚时代的英格兰氛围中，你要去解开若干邪恶的谜团，捍卫国家安全，保护政府不遭到公众的嘲笑，并最终赢得女王颁发的骑士勋章

模拟公园

《模拟公园》是"MAXIS"(出品《模拟城市 2000》的公司)制作的一款模拟建设类的游戏。游戏中所建设的公园是一个综合性的公司，它结合了野生动物园、植物园和游乐园的性质，在那里你可以创建和管理鲜花盛开、百鸟争鸣的公园！你可以从北美 132 种不同的动植物中选择物种放置到自然公园中，年轻护林员从遍布各种植物的森林中选择物种补充到充满生机、不断进化的生态系统中去。在公园中你可以增加一些设施象旋转木马、热狗售卖亭、滑梯、野餐桌等来吸引游人。不过要注意人类并不是环境中最爱整洁的动物！从游戏中你可以了解到有关北美洲的动植物和生态系统，了解食物链对物种生存是如何的重要，从而提高判断和解决问题的能力和技巧。



邮购请参捷径公司广告页

北京捷径电脑公司

本刊 98 配套光盘(上) 邮购 30 元;97 年配套光盘 邮购 30 元 (邮购免收邮费)

本期推荐:盟军敢死队 148 元 沙丘 2000 148 元 绝地风暴 II 148 元 银翼杀手 190 元 美少女梦工厂 III 98 元

名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价
新天地互动多媒体		[illegible]	150	霸王法魂车	45	VRV 杀毒套装	100
古墓丽影 II	148	[illegible]	140	炎龙骑士团外传	90	电影风暴:魂断蓝桥	48
反击	140	模拟乐园	80	**前导**		电影风暴:简爱	48
梦幻拉力	128	绝地风暴	150	隐秘行动	120	电影风暴:茶花女	48
原罪	158	玫瑰纹身	150	[illegible] 3	130	电影风暴:一夜风流	48
星际大战	108	战斗机[illegible]	180	无敌枪手	140	电影风暴:飘	128
神话-堕落之神	118	银河私掠者 II	100	水浒聚义篇	48	Internet 宝典	90
F1 大奖赛	140	长弓阿帕奇	155	卡通总动员	150	金山游侠	30
双子星传奇 2	68	模拟城市大赛车	145	**光谱**		金山词霸 II	70
死亡地带	180	纽约大劫案	80	四川省	59	开天辟地	120
地球独立日	158	大战地球反击战	80	日[illegible]	89	超级解霸	98
黑暗王座 II命运守护神	168	地下城守护者	145	移民计划	90	东方快车	160
欢乐大飞车	128	NBA98	140	边缘战区	110	**游戏工具书(邮购加 2 元/本邮费)**	
智冠		FIFA98	145	赤壁之战	120	葵花宝典	18
虎将神兵	60	极品飞车 II	88	坦克大决战	49	莲花宝典	18
金庸群侠传	60	极品飞车 II特别版	88	运筹天下	120	菊花宝典	18
大魔王物语	60	末日烽火	95	钢铁骑士团	120	梅花宝典	18
[illegible]总动员	60	超级大笨猫	80	象棋大师 3	80	兰花宝典	18
轩辕圣战录	60	ATF 战斗机	160	象棋水浒战	99	桃花宝典	18
封神演义	60	摩托英豪	80	富甲天下 II	89	梨花宝典	18
神奇传说	60	KKND 终极版	150	**双语**		游戏之王	28
[illegible]之剑	60	野兽与乡巴佬	150	仙剑奇侠传 98	130	电脑游戏指南	26
[illegible]狂神	60	长弓阿帕奇 II	158	阿猫阿狗	128	古墓丽影 2 攻略集	48
神雕侠侣	60	主题医院	140	魔神战记	90	**预售最新软件**	
超时空英雄传说 II	60	疯狂大卸车	80	**其它**		沙丘 2000	148
绝地任务	80	龙王三国演义	140	虎胆神猫	120	盟军敢死队	148
蜀汉英雄传	60	死亡之镜	140	黑暗王朝	120	银河飞将五(3CD)	238
魔法军团	60	98 世界杯决战法兰西	128	终极破坏神	160	魔法门 VI	160
霹雳幽灵箭	80	创世纪全集	149	法国网球公开赛	110	精品高尔夫	188
绝音魔琴	60	小鳄闯天关	99	大帅英雄传	68	银翼杀手	190
天龙八部	60	**第三波**		第十一小时	158	美少女梦工厂 III	98
三国英雄传	60	龙剑客 II	140	水浒英雄传	130	绝地风暴 II	169
倚天屠龙记	60	快打方块	108	诺瓦风暴中文版	120	薛家将	69
北方密使	80	洛克人 3	108	世界足球 98	145	飞行军团黄金版	149
吞食天地	60	疯狂大飙车	148	英雄无敌 2 中文版	148	特警雄鹰	152
射雕英雄传	60	溜溜金刚	90	神剑游侠传	68	玩具兵大战	152
笑傲江湖	60	摩天大楼	128	小丑奇兵	110	红线飙车	148
三国演义 II	80	街霸快打旋风	108	魔宫快打	110	少女魔法师	89
酒店大亨	60	**晶天**		水浒传	110	风云	25
大银河物语	60	白发魔女	90	**教育工具类**		爆炸超人	99
电子艺界		侠客英雄传 3	90	KV300	150	刘备传	89
优惠套装软件		乐悦 27 + 疯狂大飙车 + 星际元帅	100 元	暗黑破坏神 + 地狱火	168 元		

老货车经典收藏 2 合 1

(售价 98 元,免收邮费) 炎龙骑士团 2 + 极品飞车 2 90元

极品飞车 2 + 模拟公园	玫瑰纹身 + 模拟公园	飞狼大战卡曼契 + 模拟公园	魔兽争霸 + 模拟公园
飞狼大战卡曼契 + 极品飞车 2	雷神之锤 + 极品飞车 2	魔兽争霸 2 + 极品飞车 2	飞狼大战卡曼契 + 玫瑰纹身
雷神之锤 + 玫瑰纹身	魔兽争霸 2 + 玫瑰纹身	飞狼大战卡曼契 + 雷神之锤	雷神之锤 + 魔兽争霸 2

老货车软件精品

(邮购老货车软件每套加 5 元邮费)

名称	售价	名称	售价	名称	售价	名称	售价
北京松岗		晴日	40	滑板英雄	50	**其它**	
无限飞行	50	大战十字军 II	40	黑暗王座 I	50	坦克大决战	49
F22 雷霆战机	50	NBA97	40	**电子工业出版社**		时空游侠	50
杀日	50	主题公园	40	雷神之锤	60	97 赛手	50
生化悍将 II	50	基因战争	40	终极毁灭战士	50	烈火战车	30
侏罗纪圣战	50	梦幻弹子球	38	宇宙冒险家	60	超时空战将	30
飞狼大战卡曼契★	60	魔鬼二代	30	**杭州晶天**		格斗之王	30
电子艺界		银河飞将	98	鬼马小英雄	30	海军上将之海战	20
FIFA96	50	银河私掠者	80	炎龙骑士团 I	30	反击	20
明星大赛	50	精品游戏三合一	85	光明战史	30	卧龙传	38
极道枭雄 I	50	FIFA96 + 傲气雄鹰 + 陆空战将		西洋封神榜	30	古大陆物语	38
极道枭雄 II	50	**鸿达公司**		七英雄物语(2CD)	50	剑侠情缘	35
烈火战机	50	洲际风暴	60	新世纪兴亡史	30	双子星传奇 II	68
模拟公园★	60	烈火少林	50	炸弹超人	30	魔兽争霸 II	68

邮购地址:北京市 2069 信箱 电话:62237773—12,15 经理电话:62219922 联系人:李文东 邮编:100035

凡一次购货满 300 元者奖励软件一套(奖励软件品种请参考 98 年第 6 期目录页广告)

《个人电脑》典藏

随盘赠送 厚达300页的使用手册

153个PC Magazine精品实用工具
PC Magazine《PC技术》专栏精心推荐的实用工具软件

223个优秀的ZDNET工具软件
Internet工具/浏览器/插件/防病毒软件/图形与多媒体/桌面附件/聊天工具/网络与通信/FTP工具/游戏压缩工具/应用工具/Web开发工具/屏幕保护/E-mail工具/出版工具

PC必备的权威测试工具箱
Winstone 97（完全版） 基于PC应用程序的基准测试软件套件，可通过运行实际Windows应用程序准确测试PC整机的性能
WinBench 97（完全版） 提供有关一台PC的主要辅助系统的所有细节情况，包括处理器、RAM、图形和全动态视频放像设备

100个精彩网站集锦
为你浏览Internet提供导航，可直接链接到所选站点

1997《个人电脑》全年文章
涵盖了Internet、芯片及器件、PC系统、操作系统、网络硬件及软件、打印机、扫描仪、显示器、数字相机、笔记本电脑、编程语言及环境等方面的专业文章，检索方便。

双CD 48元
欢迎邮购 邮资免付

金山公司 KINGSOFT
北京：北京海淀区双榆树北里25号新楼四层(100086) 电话 (010)6[illegible]
珠海：珠海市吉大景花山金山电脑大厦(519015) 电话：[illegible]
http://www.kingsoftware.com E-mail kingsoft@public[illegible].net

VRV 销量第一

在中关村电脑节的“民族软件首都20所大学巡展”中，VRV场场销量第一，为同类杀毒产品销量的十倍之多。

- 国内独家拥有杀未知宏病毒技术
- 国内独家拥有杀E-mail病毒技术
- 国内独家能让Win95、98自动杀毒
- 国内独家能在大用户招标中总取胜
- 国内独家大中学生欢迎的杀毒产品

199元/套

邮购请附邮费15元

看谁能杀未知宏病毒!!!

时　间：1998年4月24日下午
地　点：深圳迭邦
见证人：深圳迭邦店面经理 黄亮(0755-3229263,3249823)
事　件：深圳某大型通讯公司的计算机被宏病毒感染，用某流行软件只清除了6个文件中的宏病毒，后用另一号称自己杀宏病毒不错的杀毒软件又清除了几个文件中的宏病毒，最后仍有数十个文件用WORD97打开时提示“带有可疑宏病毒”。安装VRV病毒防火墙20.0C版后，将上述可疑文件拷贝至C盘，屏幕上立刻报警并“发现未知宏病毒已清除”，再用WORD97打开这些文件，一切正常。
结　论：VRV实时杀除各类已知、未知宏病毒，令人佩服！
（注：上述的各杀毒软件均为当时最新版本。）

仔细选择最终选定!!!

联想集团用过许多杀毒软件，久经筛选，最终选定VRV在集团内统一使用，因为VRV能杀15000余种病毒和2500余种宏病毒及其变种，公安部、国税总局、国家统计局、中科院、铁道部同样原因选定VRV。

VRV病毒防火墙采用首32位VxD时杀毒技术，自动过滤Word、Excel宏病毒。VRV单机杀毒软件采用人工智能算法和内置病毒模式识别器，识别未知病毒。

普通杀毒软件杀一次病毒至少几分钟乃至几十分钟，所以谁都不可能做到每天杀毒，而您每天可能和他人交换文件，您刚杀过毒的电脑又会重染病毒。要想解决病毒重复感染的问题，只能使用实时杀毒技术。VRV查、杀6兆的文件只需0.2秒，而其他普通杀毒软件则需3秒。

(025)4409954　(025)3361262
浙江　(0571)8546569　(0571)6073048　(0571)8271301　(0571)8835660
湖北　(027)7864577　(027)7884791　(027)7647887　(027)7877246　(027)7649127
湖南　(0731)4465427　(0731)4466249　(0731)4190155　(0731)4148094　(0731)4429902
江西　(0791)6298297
南昌赛宁 (0791)6234342　南昌康唯 (0791)6330122　江西科环 (0791)8311981
福州　福州华特 (0591)7851364
四川　成都迅邦 (028)3212679　成都睿智 (028)5573704　成都第一代 (028)5521145
重庆　电脑报 (023)63876722　重庆金算盘 (023)67850521　重庆中科 (023)67862802　大田科技 (023)63617724
云南　昆明黑马 (0871)5141804　昆明明星 (0871)4167996　昆明威森 (0871)5144846
广西　南宁计算机 (0771)2893361　南宁东山 (0771)5569502
广州　广州迅邦 (020)87515309　广州索飞亚 (020)83361567　广州南方鼎镇 1382984270（华南服务中心）
珠海越贝 (0756)3368837　深圳新特高 (0755)2432012　深圳科普诚 (0755)2203645　深圳赛格388 (0755)3239665
辽宁　沈阳林海 (024)3845120　沈阳迅邦 (024)3921985　沈阳华穗 (024)3239334　沈阳睿智 (024)3909650　大连贵乐氏 (0459)2654893
吉林　长春迅邦 (0431)5696561　吉林计算机安全 (0431)5644024
黑龙江　哈市伟杜 (0451)2523935　哈市科盛 (0451)2532994　哈市番银 (0451)2510446　哈市华富 (0451)2579745
山东　山东双信 (0531)6982244　淄博诚信 (0533)3171544　烟台金石 (0535)6623036
河北　石家庄计安处 (0311)7026911转3153　石家庄迅邦 (0311)6978123　河北长天 (0311)3027129　石家庄康盛 (0311)7042875　廊坊网创 (0316)2117973
河南　郑州迅邦 (0371)5971660　洛铁分局 (0379)6245958　河南九州 (0371)6245958　郑州 (0371)7484582
安徽　合肥中电 (0551)2817190　合肥爱普 (0551)2812613　合肥鑫云 (0551)2840612
江苏　徐州市计安处 (0516)3745084　常州"银" (0519)8109515　南通通晓 (0513)5529753　张家港银河 (0520)8232788　苏州惠丛 (0512)5112750
山西　太原计安处 (0351)7075592转2105　太原联森 (0351)4034403
陕西　西安迅邦 (029)4267402　陕西鲜焰 (029)7801033　西安南天 (029)8496571
甘肃　甘肃安协 (0931)8860135　兰州创能 (0931)8835113　兰州信安通 (0931)8869030
新疆　乌市宇恒 (0991)4831142

北京[illegible]　电话：(010)62577552,62568386　13816575[illegible] 13911759033（送货上门）

南京信康自动化技术公司
地址：南京市珠金北村32-1东三层
邮编：210016
电话：(025)4491924,4485851

信康公司上海分公司
地址：上海市四川北路新乡路66号211室
邮编：200080
电话：(021)63566893,1391793919
寻呼：191-3597021

请访问网址：
http://www.vrv.com.cn
全国诚征代理
提供广告支持

只有VRV病毒防火墙能让WIN 95、98自动杀毒

查查看，是否您也在其中？金仕达《神秘岛 II》有奖问答

获奖名单

张戈平	吴晨	李春	朱京波	李娟	薛磊	李铁	张帆
叶剑雄	贾彤	杨超	孙萌	刘岩	吴怡然	刘裕	罗富文
胡宁	贺鹏	艾勇	李雪涛	何磊	李辉	田剑	元海波
祝巍	高锐	王靖	李光辉	郑晓雷	李玉森	马家骝	刘威
叶明	金宁	谢樱明	张超	李宁	陈峰	任效松	丁淑燕
韩晶	王宁娜	张含光	陈硕	李京德	张中文	余宵冰	赵嵩
邹钢	郝鹏	姚勇	张斌	陆阳	夏峥	李南	李力祯
李莹	邢晓东	李文博	刘宁	耿梅	姬强	赵亮	李维
关勇	谢华婷	郝春江	李楠	王景	贾磊石	陈楠	周明
苏宝宝	杜宁	管昊	吴建杰	赵乐	谢晓鸣	汤萌	郭小萌
赵康杰	李文	苏荣	任维	范垂元	李雷	辛明	岳佳楠
姜楷	崔岩	黄一凡	马亮	苏升	张良	李宁	闫伟
马波	高新军	刘洋	董俊超	马腾	乔勇	李弘华	杜文勇
涂彬	刘波	丁典	蒋萌	姚迅	王滨	叶京松	郭旭
马珂	郝轶云	袁玉峰	杨光云	顾伟	席磊	廖颐鹏	林小龙
田伟琦	尚杰	张志环	王斌策	蔡驰	高远	白露	金程
吕永洋	杨翀	杨宏	孙弋工	赵洪	戴元成	李凡	解海龙
王鹏	李承	黄常松	林桐	穆谦	郭志勇	王鹏	侯小萌
马亮	王缅	佟小成	王靖刚	刘东	李悦	胡成	张英治
董岩	何锡英	邱晨	霍荣智	张蔚	贾磊	郭杰	安云龙
王超	刘子悦	司文	刘安	田佶	赵红莉	黄昊	贾支建
闫伟	王征	张强	郑斌	李杭	黄美超	张冬岩	周伯宇
郑轶	孙翘	丁洋	李云茂	周岩	罗世明	吕骞	丁昀
张岩	王俊	齐平	杨志文	刘雨晴	于乃玲	迟恒滨	刘垣
李晨光	袁京	冯涛	江博	赵伟	刘玉花	阎钊	王月
曲嘉	吴鹏	薛涛	黄泽	李楠	贾凯	金佳庆	靳永祥
李亿	郭平阳	王悦平	吴北	赵维	李凯	边莹	常庆丰
苏宇	池刚	郝红亮	曹宇	徐勇军	刘永娇	于洋	齐晓民
张楠	邹金峰	杨峥	贾海波	彭庆虎	崔鹏	岳京松	王屾松
薛进	赵兴元	王侠	张勇	刘哲	施博	张硕	张巍
薛晓东	张洋	王之鑫	冯海	王跃	刘浩	路浩天	
孙泰吉	程朔	杜崑	高嵩	李军	张旭光	蔡雷	
王积元	高猛	赵小军	黄鑫	任磊	郑彬	张胜利	

以上幸运读者请到**金仕达公司北京办事处**领取《神秘岛 II》试玩版

地址：北京市海淀区中关村城府路 227 号(祥云楼)202 室

电话：010－62610597、62753535　　邮编：100080

最新连邦、赛乐氏等各销售排行榜《东方快车98》

依然名列汉化翻译类第一

东方快车98

智能汉化专家　领导汉化潮流

新一代、多功能的**智能实时汉化**软件《东方快车98》，以其至今遥遥领先的技术，全面创新的功能，实现智能实时汉化西文软件、网上智能实时汉化、人性化智能全文翻译，并提供近十项辅助功能，从多方面帮助用户克服语言障碍，充分发挥电脑的各项功能，使电脑真正成为用户学习与生活的工具，赢得了广大用户的喜爱，

他们普遍认为：

用会用好电脑　东方快车98离不了

7月23-27的上海展会，曾一度全场脱销，

购物一向仔细的

上海人都偏爱《东方快车98》

您还犹豫什么？

新品预告

又一创新精品—游戏工具

东方不败

即将上市

游戏汉化只是其中

一个小小功能……

新品预告

炒股必备 投资首选

海融98

中报详解

9月6日全新登场

更方便

更快捷

更准确

更全面

北京实达铭泰

实达软件

北京海淀区中关村南三街8号 铭泰科技　邮编：100080

通讯地址：北京海淀区中关村路17号中国科学院DSP大楼四层

办公地址：北京海淀区中关村路17号中国科学院DSP大楼四层

TEL：010-62559564，62529569　网址：www.sunv.com

大型集成化英语听力教学软件

听霸

CD-ROM

美国麻省理工学院教授张立文博士提供原声录音资料

Just you want!

听力初步

分专题对中国人的所有听力障碍进行详细分析，从国际音标入手，为您的发音打下坚实基础

词汇精进

初级、四级、六级、托福词汇强化训练系统，并附全部GRE难词详解

应试宝典

真题剖析、单项强化、实战模拟。内含四、六级听力试题各30套，托福新型题14套

美语新闻

慢速新闻、标准新闻各一百余篇

走遍美国

以30集悬念剧形式，在美国本土同几十位不同阶层人士面对面交流

电影精选

10部奥斯卡金奖名片片段集锦，边看边听边学

精品赏析

英美经典录音，涵盖克林顿，马丁·路德·金等名人演讲、欧美流行金曲、史泰龙，卡斯帕罗夫，泰格·伍茨等偶像明星、二战风云及现代英美的社会、经济、环境等热门话题

泛听园地

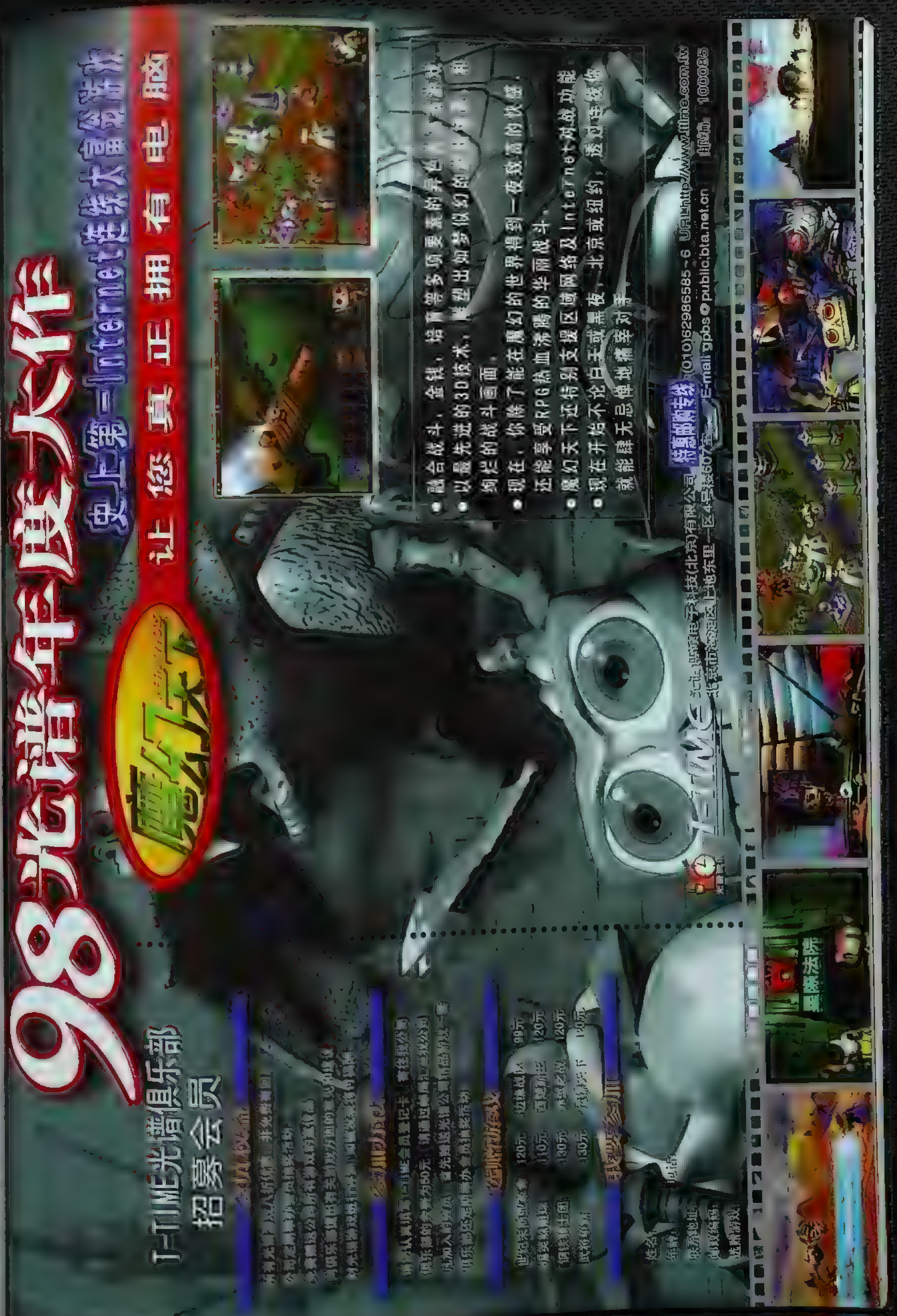
为您创造一个愉快的学习环境

双CD 98元 另赠300页配套教材

邮购地址：北京市中关村北一条2号 205室

足实公司收（免邮费）

足实公司 七彩城公司联合出品 电话：(010)62636323 62631861

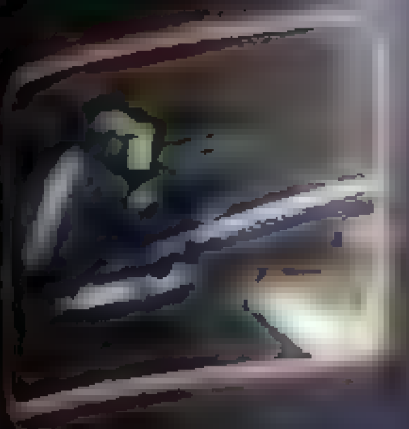


迎接实时策略游戏的新世纪……

8月下旬全球同步上市

沙丘2000

DUNE 2000



沙杜卡
类型：步兵
家族：皇帝卫队
必要建筑：兵营和皇宫
火力范围：中等
速度：15公里/小时

装甲：中等。他们的装甲对于反坦克武器是免疫的，但是害怕高能炸药、火焰喷射器和发射子弹的武器。
用途：沙杜卡是皇帝的精英恐怖卫队，装备两种武器，可以自动选择发射正确有效的武器，对付车辆时使用反坦克导弹，而用机关枪攻击步兵。

毁灭战车
类型：高级战车
家族：哈肯尼
必要建筑：重工厂和第九代科研中心
火力范围：中等
速度：30公里/小时

装甲：重型。对于子弹和高能炸药有着巨大的防御力。只有反坦克导弹和大口径炮可以对其造成杀伤。
用途：沙丘中最有威力的武器，对于大多数部队有巨大的杀伤力。但是行进速度很慢。它的武器是双管离子大炮，在战斗中性能可能不够稳定。注意：毁灭战车可以展开作自杀式攻击，自爆后对周围的部队造成严重的伤害。

音波坦克
类型：高级战车
家族：阿特雷德
必要建筑：重工厂和第九代科研中心
火力范围：中等
速度：44公里/小时

装甲：中等。对于子弹和高能炸药的攻击有很强的抵抗力，而反坦克武器和大口径枪对其杀伤力较大。
用途：音波坦克以音波的形式发射巨大的能量攻击敌人，是对付步兵和轻型车辆最有效的武器。注意：音波前进的轨迹上的一切东西都会受到攻击，无论是敌军还是友军。

沙虫
类型：沙丘行星上的生物
家族：无
必要建筑：无
火力范围：无
速度：30公里/小时

装甲：重型。难以消灭的生物，子弹和高能炸药只能对其造成很小的杀伤，而反坦克武器和大口径枪对其杀伤力较大。
用途：沙虫可以被有节奏的振动吸引，它经常出现在战场上，疯狂地攻击一切部队，并将它们吞吃。

诚征分销商，欢迎各地经销店来函索取精美游戏资料

新天地特约经销商(排名不分先后)

连邦：010-62639060
树人：010-62616742
大恒：010-62625147
前导：010-62001471
上海农工商：021-63226198
昆明椰子：0871-5176880
陕西蜂蚀：029-7899833
新疆华岷：0991-2849854
广州迅霸特：020-87309952
大众软件：010-67032379
京果仁：010-62615307
希望：010-62633308
鸿达：010-62630593
上海茂立：021-63293695
杭州南北：0571-8073048
广州天高行：020-83790899
深圳万中：0755-8609601
甘肃恒生：0931-8811859
赛乐氏：010-62241204
育碟光：010-62510120
希比尔：010-62527962
电脑报导四方：010-62622923
上海前隆：021-62104588
杭州美迪：0571-8271301
广州南软：020-87511024
辽宁华航：024-3895234
南宁斑比：0771-2621521
万众合力：010-62510135
中芳幽固光软件：010-2617707
金山：010-62612297
正普：010-62621347
昆明通亨：0871-5134931
武汉精细：027-87654137
西安海天：029-8496569
深圳明光：0755-3780778
哈尔滨三恩：0451-2512066

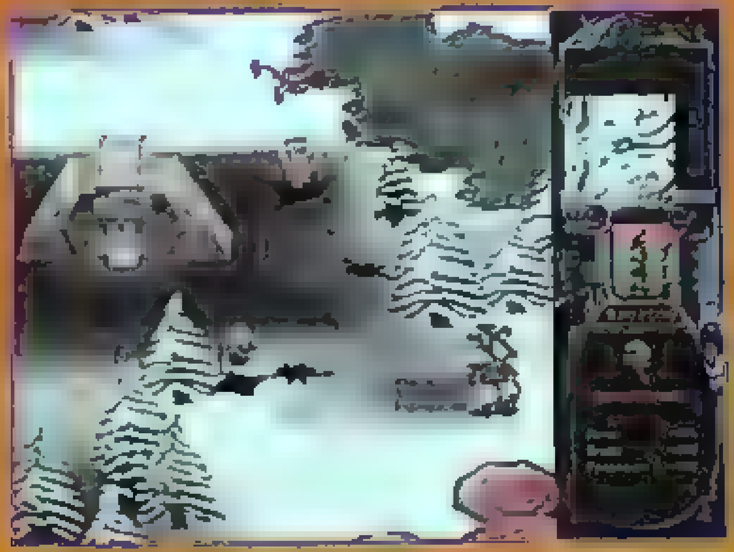
SunTendy

地址：北京市982号信箱(100091)
电话：010-62862037/38/39/40-119/120
传真：010-62862036

互动娱乐国际有限公司授权
北京新天地互动多媒体技术有限公司代理

COMMANDOS
盟军敢死队
148元的超值享受…
赠全彩手册作战白皮书精美鼠标垫
实时战术游戏的开山之作
电脑上的"加里森敢死队"
作为游戏史上第一个实时战术游戏，《盟军敢死队》拥有精确至极的画面，各具特色的人物和引人入胜的情节，它无疑是98年PC游戏的一颗最闪亮的明星！
《大众软件》
98年尚未结束，但可以肯定《盟军敢死队》将是本年度最具创新精神的游戏……又一种全新的游戏模式：实时战术游戏(Real-Time Tactics)因此而诞生；让人不可思议的是，Pryo Studios推出的第一部作品就在游戏史上奠定了里程碑式的地位。
SunTendy
INTERACTIVE
新天地互动多媒体
全球首部实时三维冒险游戏
银翼杀手
4CD只卖198元…赠鼠标垫送攻
Westwood
互动娱乐国际有限公司授权
北京新天地互动多媒体技术有限公司代理

战争游戏



WARGAMES

WARLORDS III
战神 III
英雄王朝
完全中文版
回合制
即时策略
独特的即时运动模式实时展现你的统率魅力。
80多个栩栩如生的英雄、魔人和亡灵效忠于你的王朝。
敌人时刻窥视着你的行动，失误意味着灭亡。
权威电脑游戏杂志"Computer Gaming World"对"战神III"的评价："无与伦比的实时回合，特别推荐于Internet连线对战。"
上海金仕达多媒体有限公司
上海总部：
地址：上海市国权路525号复旦大学复华科技楼二楼
电话：(021) 65643055, 65112918
传真：(021) 65108895 邮编：200433
E-Mail: bob@kingstargroup.com.cn
北京办事处：
地址：北京市海淀区中关村咸府路227号（祥云楼）202室
电话：(010) 62610597, 62753535 邮编：100080
http://www.kingstargroup.com.cn
请密切关注我们的主页，神秘奖品等你来赢取！

四面八方的震撼
源于怪兽声卡
Monster sound M80
PCI音频技术
加速DirectSound、DirectSound3D、A3D游戏
WINDOWS环境下显著的3D声音
包括32种声音先进的硬件波表合成器
具有Internet上蓬勃发展的在线声音功能
Monster Sound M80
全新标准声卡
Sonic Impact
适用于家庭用户、游戏者、作曲者、多媒体用户及狂热者
高质量>90dB的噪音率
免费的热点软件：TBA
A3D INTERACTIVE
Diamond快讯
"帝盟杯"PC GAME大赛FIFA 98世界杯已完满结束，在此多谢方人士共同参与和支持
请继续留意Diamond在八月份的最新活动内容！
恒进电子工业有限公司
DIAMOND FireGL系列总代理：
新洋电脑公司
广州地址 广州天河南二路8号健丰大厦18楼N单位
电话：(020)87593936 87571513
传真：(020)87598660
邮编 510620
北京 电话 传真 (010)62566666转902.340
深圳 电话/传真：(0755)3369134
上海 电话/传真 (021)62516565/62137550
技术支援热线：(010)62523985 62523986
DIAMOND 帝盟
MULTIMEDIA 媒体之王

大富翁 4

活动之一
爽新一代大富翁，塑造中国大富翁。

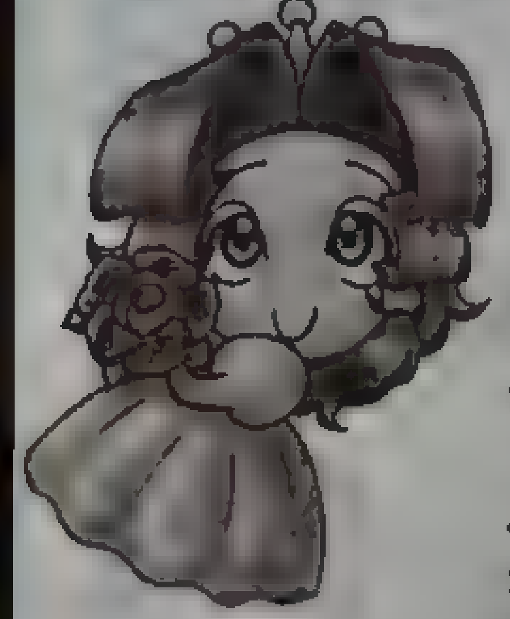
一等奖十名
1 奖狂徒制作小组签名T恤一件;
2 奖大众软件服务部全国通打折金卡一张。
3 奖“水晶镭射财神纪念卡”一块。
4 颁发获奖证书。
5 在大众软件杂志上刊登个人照片

二等奖二十名
1 奖大众软件服务部全国通打折金卡一张。
2 奖“水晶镭射财神纪念卡”一块。
3 在大众软件杂志上登名

三等奖五十名
1奖大众软件服务部全国通打折金卡一张;
2在大众软件杂志上登名

活动参与方式： 请将《大富翁 4》的产品回函卡填好并附个人生活照片一张，寄回晶合公司即可参加抽奖。(地址：北京和平门邮局 3056 信箱　邮编：100051)
抽奖方式： 将通过 Internet 互联网由狂徒制作小组进行抽奖。
活动时间： 产品上市后一月之内

活动之二
老少皆宜的游戏，当然也是全家同乐的游戏!



一等奖一名
1 在大众软件杂志上刊登大富翁全家福照片。
2 赠送大富翁全家福彩照一张;
3 赠狂徒签名T恤一件;
4 奖大众软件服务部全国通打折金卡一张;
5 奖“水晶镭射财神卡、福神卡”各一块;
6 颁发获奖证书。

二等奖五名:
1 在大众软件杂志上刊登全家姓名。
2 赠送大富翁全家福彩照一张;
3 奖大众软件服务部全国通打折金卡一张;
4 奖“水晶镭射财神卡、福神卡”各一块。

三等奖十名
1 在大众软件杂志上刊登全家姓名;
2 赠送大富翁全家福彩照一张;
3 奖大众软件服务部全国通打折金卡一张

活动参与方式： 请将《大富翁 4》的产品回函卡填好后并附全家福照片及签名寄回晶合公司既可参加。(地址：北京和平门邮局 3056 信箱　邮编：100051)
抽奖方式： 将通过 Internet 互联网由狂徒制作小组进行抽奖。
活动时间： 产品上市后两月之内

活动之三
请您丰富“大富翁”的人生!

作品一经刊登即获：奖大众软件服务部全国通打折金卡一张或三期《大众软件》杂志
活动参与方式： 将您创作的“大富翁系列”作品寄到晶合公司（画稿或电子文件均可）即可。
刊登方式： 每月在《大众软件》读者服务部专栏刊登来稿中精选出的作品，或在当月《大众软件 CD》休闲空间中刊登。
活动时间： 随时均可

《大富翁 4》零售价：128 元（2CD）

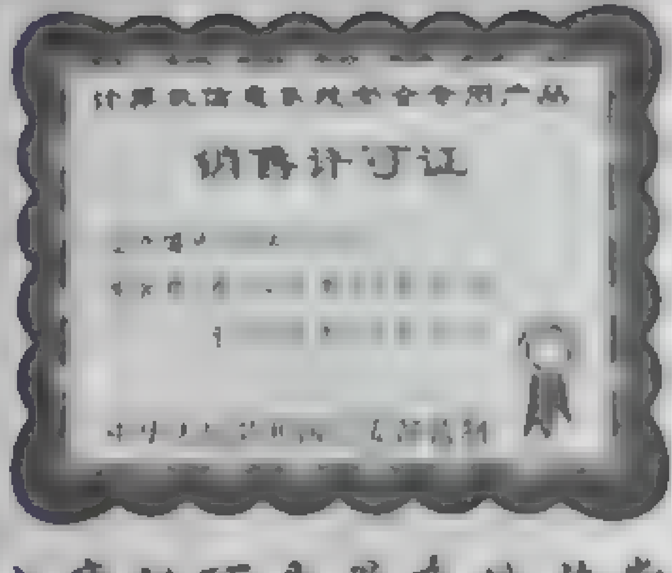
全国大众软件读者服务部及各大销售组织有售

欲想三次活动全部参加者，请在回函卡上注明或打电话查询。
活动查询电话：(010) 65232585-61

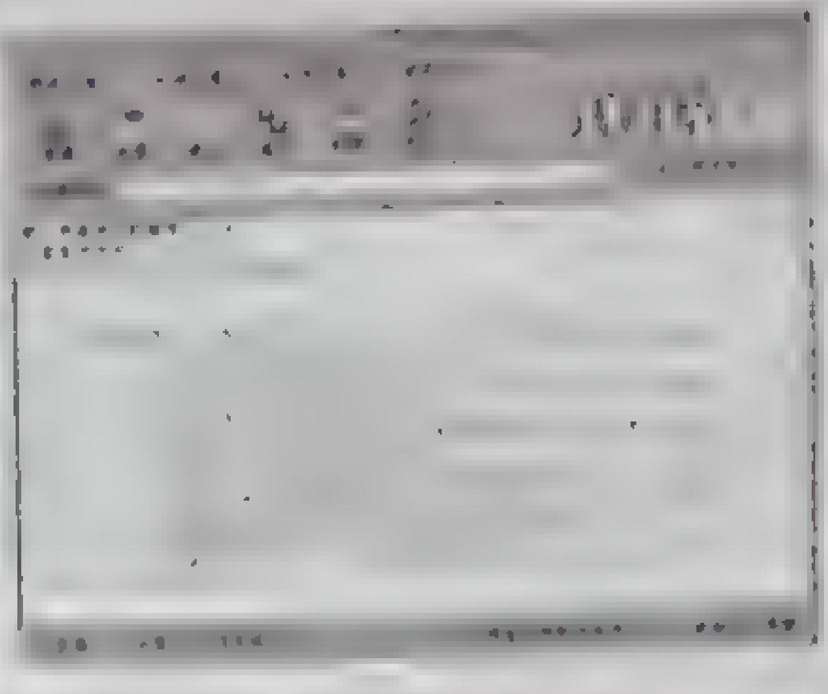
邮购地址： 北京和平门邮局 3056 信箱　**邮编：** 100051
收款人： 大众软件邮购中心　**邮购查询电话：**(010) 67024050

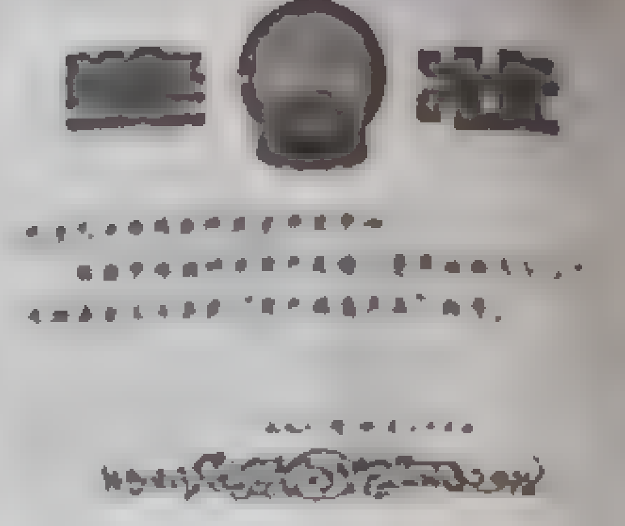
晶合顺达计算机公司（大众软件读者服务部）总承销
TEL：(010) 65232585-63、65266244-63　FAX：(010) 65266329
诚征全国代理!

RICH4



上帝认可是最高的奖赏





用户满意比什么都重要

AV95

诚征代理　全国范围

是谁始终充当先驱者…

一、杀毒软件国内[illegible]界面的,还有哪个?
二、每次升级,不仅[illegible]A,B,C……,还有特别欢迎辞的,谁?
三、升级不仅增加查杀病毒数,而且还会告诉这么多信息的?
四、能够在每月升级库中同时提前预报下月病毒发作情况的?
五、能够不必分别输入C,D,E……,只需一键,查杀所有硬盘?
六、谁先实现了[illegible]杀毒,[illegible],国内可以硬盘安装运行?
七、独特的系统安全防毒设计,任何情况下"克隆"干净自身的?
八、防止升级时[illegible]的危险,[illegible]
九、在杀毒软件中率先设计了重建分区表等灾难修复功能的?
十、正式版内含试用版,升级库不必拷回原盘就可实现升级的?
十一、提倡"杀毒软件面向世界、面向未来",杀毒总数过万的?
十二、实现"查毒不分已未知"的重大突破并采用启发式技术?
十三、[illegible]

[illegible]
TEL:010-62528656 62528657 62526079 FAX:010-62529899

因为路过你的路,因为苦过你的苦,
所以爱伤着你的爱伤,幸福着你的幸福……

连邦软件连锁店 及 全国其它代理商

VHS CD光盘快送 TM

快送光盘!便宜方便!

软件销售前十名排行榜

1	[illegible]	106	106	124
2	[illegible]	78	78	97
3	[illegible]	30	30	37
4	[illegible]	125	125	140
5	[illegible]	88	88	109
6	银翼杀手	168	168	178
7	[illegible]	88	88	109
8	北方[illegible]	78	78	88
9	中国上市资料库	90	90	110
10	游戏工厂	165	165	190

音像制品

计算机及外围设备一律平价快送上门

怎样得到快送光盘?

软件、VCD、CVD、DVD、CD、LS 上千种光盘、磁带、录像带

邮汇款至:北京2666信箱光盘快送中心(邮编100084)。款到后1周内,北京地区3日内,送货上门

品种逾万,不能尽列,请来电来函,免费寄送目录

产品邮寄受损,包退、包换。
产品不满意,1周内包退、包换(音像品除外)
简装快送　简快:不带原包装投送上门。
全装慢送　全慢:带原包装包裹投送。
全装快送　全快:带原包装投送上门。

含邮资

光盘快送中心
热线电话:(010)62780366 62780367
网线传真:(010)62780370
邮件信箱:北京2666信箱 邮政编码:100084

优惠行动!北京通亚商机送惊喜!

游戏软件　降!降!降!

地球独立日	原零售价158元	现零售价98元
断剑Ⅱ	原零售价158元	现零售价98元
反抗	原零售价148元	现零售价88元
欢乐大飞车	原零售价128元	现零售价88元

诚征分销商!

联系电话:010-90867145、68211666-77

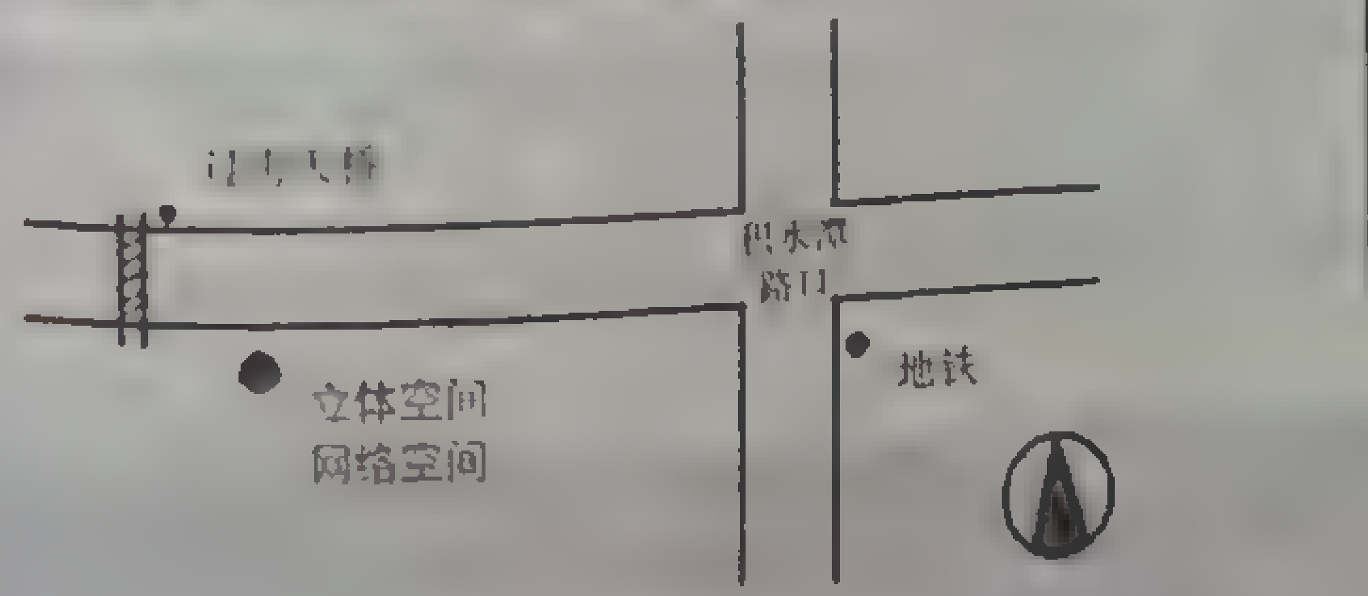
各地经销商

连邦连锁组织	赛乐氏连锁组织	万众力合公司
圣比尔公司	大恒公司	北纬公司
里仁公司	兴宏达公司	树人公司
齐利公司	金山公司	正普公司
玛智达公司	前导公司	汇贤公司
鸿达公司	黑龙江华富	昆明黑马
成都成百光电	鞍山新华	宁波今日
甘肃恒生源		

"立体空间"电脑网络服务中心

位于积水潭路口以西500米的"立体空间"电脑网络服务中心,拥有近20台装有多能奔腾处理器和"Voodoo"甚至"Voodoo Ⅱ"3DFX加速卡的高配置计算机,以及多名训练有素、经验丰富的技术人员,可为您提供电脑方面的高质量的服务及技术咨询。我中心以ISDN高速INTERNET(国际互联网络)浏览、下载和局域网络联机娱乐为主要经营目的,同时经营各领域的正版软件及计算机配件,并承接网络工程、个人装机、电脑培训以及升级维修等各项技术服务。

我们将以[illegible]的价格、完善的服务和高质量的技术支持,欢迎你的光临!



网络中心 立体空间 3D SPACE

联系人:任凯　雷雨
联系电话:62215457

鸿达制作 必属佳品

你是否在“连邦软件排行榜”上见过以下光盘：

《家用电脑与游戏机》杂志配套光盘
《软件报》配套光盘
《软件》杂志系列配套光盘
《多媒体世界》杂志系列配套光盘
《98软件游戏宝典》系列光盘
《家佳电脑文摘》系列光盘……

你是否注意到它们的包装上面都注名以下文字：

“北京鸿达电子新技术研究所 制作”

现在，我们又有新品推出，选择她们，肯定没错：

《软件》杂志配套光盘：7-8期	18元/期（光盘+64页导读手册）
《多媒体世界》杂志配套光盘：第1期（9月号）	18元/期（光盘+导读手册）
《家佳电脑文摘》第3期（9月号）	38元/期(双光盘+160页导读手册)
《98软件游戏宝典》	22元/期(光盘+80页导读手册)

订购地址：北京市海淀区学院路37号 鸿达电子（100083）
咨询热线：010-62630593 62630594 62630457 62560328
E-mail ： sonexu@163.net

欢迎您向各软件经销商或书店咨询购买

98 游戏宝典

★汇集市面上游戏的攻略及秘芨，最新的游戏及走俏游戏的攻略及秘芨尽收其中；如：《仙剑奇侠》、《红色警报》、《命令与征服》、《抗日地雷战》、《疯狂飞机》等；

★近百个游戏中的精美图片；

★具有上百幅精美山水图片及上百首MIDI音乐，完全实现资源共享；

★另附内处新品（包括将上市）精美游戏的试玩版、演示版、让玩家先玩为快。如：《铁甲风暴》、《游戏工厂》、《凡尔赛宫》、《星际争霸》、《疯狂飞机》等。

★全新的《98游戏宝典》带给玩家全新的感觉，是玩家们的良师益友。

定价：48.00元

清华正方软件开发公司开发 电话：(010)62524...

邮购请参考捷径公司地址（免收邮费）

IC卡电脑上机管理系统

北京盟马科技发展有限公司 Tel: 62642317 E-mail mammoth@public.east.cn.net

挑战更新的武器威力 尝试全新的作战方式

铁甲风暴™
METAL KNIGHT
黑色战线

全国统一零售价： 48元
上市时间： 8月20日

此版本需安装在原《铁甲风暴》目录下

1 完全兼容 win98
2 全面升级早期版本
3 新增20多个强力任务关
4 新增一种全新地貌
5 新增太空贸易船
6 特殊防守建筑在瞬间致敌于死地
7 新增数种机甲部件，助你搭配出更具杀伤力的攻击部队

中青旅创先软件产业发展有限公司总承销

连邦200家专卖店，赛乐氏百家专卖店，大恒希望、前导各地连锁店
正版软件市场战略合作伙伴（排名不分先后）

大众软件各地读者服务部	65236585-63	冯立群
万众力合软件分销组织	62510108	吴洪彬
里仁软件行销联盟	62615307	林真实
育碟苑	62510120	郑建峰
金山总部	62648667	于庆洲
正普软件销售组织	62610034	姚增文
北京百年树人	62616742	马 欣
兴宏达软件联盟	62510602	张 拓
圣比尔	62552749	周 平
杭州市南北电脑技术开发公司	8079935	
南昌市希望高技术有限公司	6234341	
郑州英之瑞电脑公司	5993206	
石家庄市中昌贸易公司	6083338	
桂林市嘉维电脑分公司	3820921	
合肥华昌电子公司	2826110	
武汉市凡高电脑软件公司	7884793	
武汉精恒公司	08042277	
武汉天问公司	7647887	
广州南钦电脑公司	8424166	
厦门南瓜软件公司	2099553	
哈尔滨瑞利公司	2541656	
广西南宁赛世	2615226	
大连东北财经大学电脑技术公司	4315226	

大连金田分公司	3646254	
锦州市太和电脑有限公司	3135706	
兰州先锋多媒体网络服务部	7578691	
济南希望连锁店	8544748	
青岛高科技工业园力邦公司	3884825	
南京市玄武区延龙图多媒体软件	3350862	
上海农工商许东电脑公司	63226198	
上海玩之宝贸易有限公司	62159341	
兰州科创科技有限责任公司	8414719	
昆明黑马公司	5146711	
昆明棒子公司	5176880	
天津真诚实业有限公司	27384647	
吉林市高瀛电子公司	2437620	
郑州三应公司	3945419	
汕头市华兴电脑公司	8166697	
柳州宏创软件有限公司	3821112	
长沙市长城电子科技出版物有限公司	4466486	
郑州洪涛软件专卖店	6241144	
哈尔滨希望公司	6221640	
宁夏浪潮高技术发展有限公司	6013955	
《家用电脑与游戏机》读者服务部	62219922	李文东

中青旅创先软件产业发展有限公司总承销

北京创先	62520738	创先超软百脑汇	65995884
丰台创先	63823449	石家庄创先	7021634 BP:717-1865169
华威大厦创先	66024619	唐山邵氏创先	2094855
科苑书城创先	68515544	西安创先	5215569
成都创先	5217234		
济南创先	6951840		
青岛创先	3884825 3860481		
大连创先	4315526		

中青旅创先软件产业发展有限公司
中青旅创先软件开发行销联盟
总部地址：北京市海淀区知春路128号泛亚大厦8层
TEL：(010)62188326/6237 62177683 62617707
FAX：(010)62177683 62617707

OVERMAX STUDIO
目标软件（北京）有限公司
奥世工作室
电话：(010)62042950 (010)62042969

碟中碟

INTERNET大潮拍案而来，上网是趋势，是生活，是时尚！我们把与INTERNET密切相关的产品捆绑销售，提供一套完整的上网解决方案。绝对超值的价位，绝对流行且品质优秀的畅销软件，套装产品与市场销售产品绝对“原汁原味”。

INTERNET 碟中碟 超级产品内容

学上网→《天罗地网》市场价88元
学网页设计→《轻松设计INTERNET网页》市场价68元
网上智能汉化→《东方快车98》市场价160元
浏览器、电子邮件→《NETSCAPE COMMUNICATOR-4.04》市场价100元
网址管理工具→《万维金典》市场价56元
国际中文平台→《RICHWIN97 网络版》市场价238元
网络杀毒→《VRV病毒防火墙》市场价100元
网络电话，免费打全球电话→《INTERNET PHONE 4.5》市场价480元

市场零售价总计1290元
我们只售 238 元
首批2000套8折特惠

里仁软件加盟店及全国各软件店有售

连邦 82529298 赛乐氏 62241204 树人 62618742 创先 62617707 正普 62636020 大和 62510738 大恒 62625147 [illegible]
汇通 62616430 大众软件 65289244 [illegible]
天高 83790839 广州南软 87548549 [illegible]
8496589 上海农工商 63226199 [illegible]
达 淄博四通 [illegible]
2480839 广西玉林星火 宁波今日 7248229 [illegible]

里仁软件行销联盟 承销
京里仁计算机公司 策划

北京市海淀大街42号华兴写字楼704室 邮编 100080
电话 010-62615307 62643952 62622947 62631241
http:www.lesson.com.cn E-mail:lesson@public.east.cn.net

里仁软件诚征加盟店及分销商

你怎么玩电脑游戏？

用KL全能游戏手柄

- 键盘游戏也能用手柄操作，绝活！游戏通关易如反掌，玩电脑游戏象玩游戏机一样简单爽快。
- 你想俩人对打么？这下解决了！本手柄与电脑并口相连，可单独使用，亦可在声卡上配接其他手柄，不需分把器，不损失任何按键功能（最高8键全能使用），双手柄配合天衣无缝。
- 哇，笔记本电脑也能接游戏手柄了，随时随地过玩瘾。
- 可以编程，模拟键盘序列，不愁发不出“必杀技”，甚至可仿真键盘上存盘、取盘的操作（可定义转换钮，组合多达48种），完完全全体会游戏高手的境界！
- 全中文全自动编辑设置，简单便利，支持任意机型，全兼容DOS、Windows、Win95等各种操作系统。

手柄套件内含：高级游戏手柄，专业转接头，驱动软件，全中文说明书，（附赠）全新仿真游戏软盘。

全套售价：96元（含邮费）

邮购地址：北京白石桥路40号开源写字楼北京凯洛电脑技术公司
邮编：100081　　咨询电话：62189138、62187438

诚征地区经销商，欢迎垂询！

一个全面而省钱的选择方案

面向大众的电脑硬件月刊

微型计算机 Computer DIY

www.computerdiy.com.cn

选择《微型计算机》(Computer DIY)，本刊为您掀开电脑硬件的神秘面纱，从整机、配件到周边设备，从最大限度发挥硬件的功能到电脑的维护与故障排除为您作详尽而深入的介绍。不论您是想把原装电脑抱回家，还是想自己选购配件，亲自动手装机或升级，本刊都为您提供拿来就可用的解决方案。

再选择《新潮电子》(New soft)，本刊从系统软件、应用软件、工具软件到网络软件为您作全线介绍：功能、特点、操作、高级应用以及实用经验与技巧，同时每期着重推出一个实用技术专题，为您提供某个问题的详尽而全面的解决方案。另外，在您工作、学习之余，本刊精选的游戏内容也可让您度过一段轻松、愉快的消闲时光。

面向大众的电脑软件月刊

新潮电子 NewSoft

www.newsoft.com.cn

面向大众的电脑文摘月刊

PC Digest 计算机应用文摘

www.pcdigest.com.cn

还选择《计算机应用文摘》(PC Digest)，本刊集国内外上千种电脑报刊、全球数百家流行网站的精彩文章于一册，加上编者画龙点睛的点评，可谓一册在手，便可阅尽电脑技术、产品、应用、人物、企业的春花秋月、风雨沧桑，大容量，实在精彩，可作资料保存

1999年的报刊征订工作现已开始，请广大读者朋友不要忘记去当地邮局订阅自己喜欢的报刊。

主办单位：国家科委西南信息中心 合作出版：电脑报社 地址：重庆市渝中区胜利路132号 邮编：400013 电话：(023)63501710(发行部)

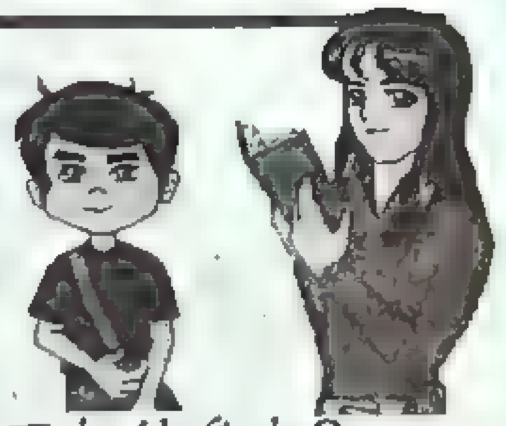
随心所欲说英语

洪恩软件

Human

AS YOU WISH

热卖聚焦



连邦软件排行榜特别畅销的英语教学光盘，用户数量疯狂增长！还不赶快参加？

《随心所欲说英语》为洪恩系列英语教学软件开篇巨作，旨在帮助有志于英语学习者进行地道而全面的英语口语强化训练，通过听讲、跟读、练习、测试、浏览、欣赏等学习过程，最终实现在日常生活中的流利会话。帮您在英语学习过程中充分体现多媒体优势。

《随心所欲说英语》是中国首套大规模采用语音识别技术进行英语口语教学的多媒体软件，它使英语口语学习者可以判别自己的发音是否标准，实现人机对话功能。《随心所欲说英语》使该项技术在实际应用中得到完美的表现。

主要特色
- 强制学习方法--克服人的惰性；
- 语音识别技术--无师自通的捷径；
- 角色扮演式教学--轻松的视听环境。

双CD 148元/套

主要内容

- 学习篇：分五十课详述现代英语口语精髓，每句话配幽默插图。
- 口头禅：脱口而出一百五十条英美人士的惯用语。
- 滴水穿石：跟读千个语音纯正、实用性强的句子。
- 语音纠正：钻研语音学基础，确保发音正确。
- 语出惊人：说出二百条极具生命力的俗语、俚语、习惯用语。
- 6. 电影剪辑：品味十部英美名片的精彩片断，体会地地道道的英语。
- 7. 演讲台：聆听十篇英美著名演讲，领略英语语言唇枪舌剑的犀利。
- 8. 名诗欣赏：欣赏十首优雅别致、脍炙人口的名诗。
- 9. 小字典：本光盘中的生词配图释义。

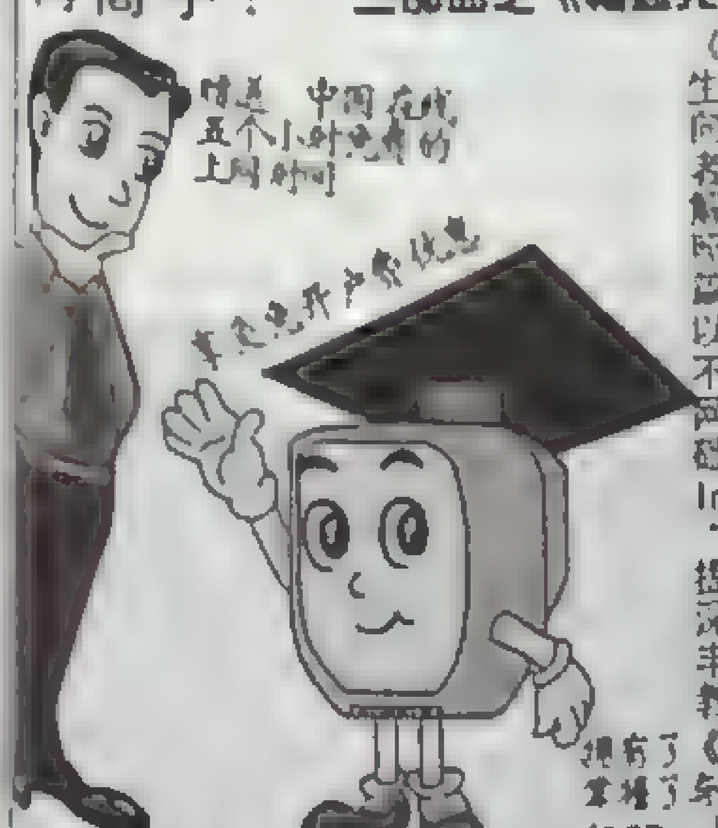
赠送精美专用带话筒耳机和配套教材(200页/大32开)

畅通无阻

新品预告

博士和小宇带您送上Internet快车道！三天成为一网高手！

《开天辟地》、《万事无忧》、《畅通无阻》三部曲之《畅通无阻》！网页网络知识大全



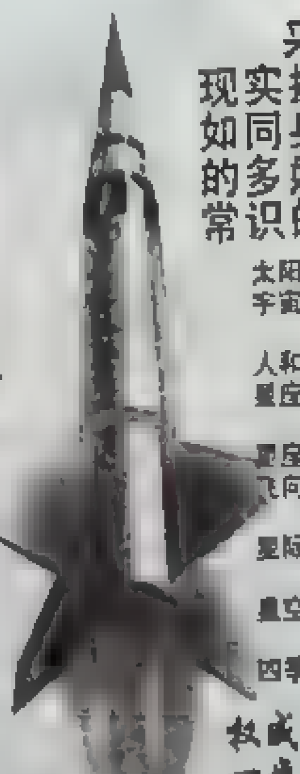
《畅通无阻》以"耐心细致、形象生动、深入浅出"的教学特点，面向广大渴望掌握Internet知识的读者，以三张CD的容量，全方位地讲解了Internet的各个方面，并且按照内容难度划分为"入门篇、应用篇和资料篇"三大部分。"入门篇"以初学者的角度，从最基础的讲起，不断激发读者的兴趣，一步步迈入网络世界；"应用篇"面向已有基础的用户，讲解精炼，内容包括了Internet上十大应用软件的操作；"资料篇"为Internet高手服务，提供了大量网络信息，讲述了很多深奥的理论。《畅通无阻》内容之丰富，信息量之大，堪称Internet教学光盘之精品。

拥有了《畅通无阻》，您就拥有了Internet的一切，掌握了与世界沟通的语言，您的生活将变得丰富多彩！

(3CD 大厚本的傻瓜教材 125元/套)

天问

即将上市



采用生动的视频、图片、动画以及虚拟现实技术(VR)，使您自由造访宇宙中的天体，如同身临其境；集科普、欣赏、趣味于一体的多媒体光盘，必将成为普及全民天文基本常识的必读教材。主要内容如下：

- 太阳家族——拜访太阳及其"子孙们"，可以和九大行星握手、聊天；
- 宇宙揭秘——可望而不可及的河外星系，恒星演化史，星系/星云/星团/红巨星/白矮星/中子星/白洞……
- 人和宇宙——天文学家、古天象仪、时间与历法 八大天文台；
- 星座漫谈——全天划分88星座图及其简介，星座命名的规则，星系的概念、行星、恒星、银河，四季星座，恒隐圈、恒显圈……
- 星座神话——宇宙中一个个星座、一段段优美、浪漫的神话爱情传说；
- 飞向宇宙——运载火箭、人造卫星、航天中心、星际探测器、宇宙飞船、卡西尼土星探索，冲出地球、太空行走、登月、火星登陆；
- 星际遨游——几百幅最新、高清晰度的珍贵天文学照片以及数十个累计长达一个多小时的动态视频图像；
- 星空览胜——随意选择您生活中的大中城市(30余座)，根据人体面向转向、仰角角度，纵览群星，星空近在眼前，任您遨游；
- 四季星图——天文名词解释；星座与性格(黄道十二星座)。

权威、丰富、详实的图文资料和精辟生动的讲解，一步步带您揭开宇宙的面纱……双CD

标准版39元/套
套装版65元/套(含精美彩印配套图书)

买《开天辟地》，几天学会电脑！ 家家有《万事无忧》，人人变电脑高手！ 《畅通无阻》教您网上行，全家受益，终身成网民！

北京金洪恩电脑有限公司 北京市门洪恩计算机高新技术研究所 开发制作 清华大学出版社出版 Tel：62781737
公司电话：(010) 62634069/70 62526558/9 邮购地址：北京市清华大学邮局84-145信箱 金洪恩公司
邮编：100084 深圳洪恩：(0755)3780824/575 广州洪恩：(020) 87576228 新疆洪恩：(0991)3824711

欢迎订阅

家用电脑与游戏机

Family Computer & Game Machine Monthly

《家用电脑与游戏机》月刊由科学普及出版社主办，创刊于1994年6月，是中国大陆地区最早出现的专业游戏媒体之一。四年风雨走过，《家用电脑与游戏机》坚持寓教于乐的办刊宗旨，读者至上的办刊方针，融电脑知识普及与电脑游戏评介于一体，学习与休闲并重。让您在轻松写意中掌握电脑知识，遨游游戏世界。

1999年，《家用电脑与游戏机》将在已有基础上加入全新的办刊理念，在新的一年，计划多多，新意多多。

时效性：拥有专业资讯人员密切关注海内外业内信息，我们有信心把最HOT的信息资料送到您的手中，让您及时了解动态走势，把握业界脉膊，

专业性：软硬件菁华汇集一堂，以敬业尽职为本分，以准确翔实为最基本的要求，我们双手捧出的是作品，绝不是产品。

互动性：为感谢广大读者的厚爱，在新的一年中将计划有一系列与读者互动的回报活动，好戏连台，一年到底，绝无冷场，敬请期待！

休闲性：与您神交已久的小编，圈内资深撰稿人，风格流畅洒脱，亲切生动，见解深刻，为您奉上道道精神美餐，请勿错过！

1999年，让我们同迎新世纪的到来……

《家用电脑与游戏机》为月刊，16开，正文108页(不含广告)，彩页16页，单价6.8元，全年81.6元。

订阅：全国各地邮局　　邮发代号：82－622

通信地址：北京2069信箱　　邮编：100035

电话：010－62237779，62237775－11　　传真：010－62219955

★海外星座★

星耀达拉斯(下)

■文/赵峰

二、独特的营销模式和经营策略

著名的吉它演奏家Eddie Van Halen曾经说过，自己没有受过正规的训练，没有人来告诉他什么可以做，什么不可以做，而他正是在尝试了那些禁忌后，才取得了后来的成就。同样的理由也适用于达拉斯电脑游戏制作群体中的那些成功者。在他们中间，没有几个人获得过正规的学位，绝大多数人也从来没有为除自己之外的人工作过，而且年龄也几乎都在三十岁以下。他们非常喜欢在游戏中扮演邪恶的角色，办公室的墙壁上贴满了科幻和恐怖电影的海报，那么，究竟是什么原因促使他们制作的游戏如此受欢迎呢？恐怕关键就在于他们创办的企业(特别是Apogee和id Software两家)所采用的独特的营销模式和经营策略。

1."共享软件预览"营销模式的引入

制作出Duke Nukem 3D的Apogee，应该算是达拉斯电脑游戏制作群体的开山鼻祖了，也可以称得上是这一群体的孵化器，因为这一群体中的企业，要么是在它的帮助之下组成的，要么是受到它的启发而组建的，还有的干脆就是它以前的员工自立门户。

我们在前面提到过，早在1987年，身为Apogee创始人之一的Scott Miller就开始使用一种与众不同的方式来发行自己编写的游戏：先免费发行游戏的一个部分，如果你想继续玩这个游戏的后续部分，就得向他付钱购买。这种"共享软件预览"营销模式在当时看来，颇有一种革命性的味道：在此之前，还从来没有一家游戏公司免费发放过自己产品中哪怕一个比特(bit)的内容。即使是在十多年以后的今天，Apogee仍然对"共享软件预览"销售模式情有独钟，因为它已经形成了自己的分销方式，并能够从中获利。

而id Software的做法却有所不同。最初，它也是靠"共享软件预览"营销模式给自己带来好运的，但之后，它就又开始采用传统的销售方式，即零售包装完整的成品。它的现任首席执行官Todd Hollenshead这样解释说："我认为，当一个企业想在市场上树立自己的形象，或是树立一个品牌的形象时，'共享软件预览'销售方式还是非常有用的，但是在涉及到像Quake 2这样有很高知名度的游戏时，我却并不认为它与通过零售渠道发行相比会有多么大的优势。"

2. 让玩家自己来制作游戏

达拉斯电脑游戏制作群体中的企业，非常提倡让玩家自己来制作游戏中的关卡情节，这也可算是它们所采用的一种比较独特的经营策略吧。id Software的Hollenshead说："让用户自己来制作游戏中的关卡是我们非常提倡的一种做法。这种想法并非是一时的冲动……我们的程序员们花费了大量的时间来从事相关的设计工作，用户才有可能自己来制作游戏。"最初，还没有哪家游戏公司向玩家提供电脑辅助的设计工具，以使他们可以制作属于自己的Doom游戏关卡，于是许多玩家就自己动手编写关卡编辑器，并在互联网上免费发放，其中比较出名的有DoomCAD和DEU等。

等到发行Duke Nukem 3D和Quake时，Apogee和id Software就都开始正式在产品中包含进由自己的设计人员制作的关卡编辑器。现在，关卡编辑器已经成了游戏中的标准组成部分。许多今年已经推出，或即将推出的第一人称射击游戏（如Ritual制作的Sin，Apogee制作的Duke Nukem Forever，Epic Megagames制作的Unreal等）中，所包含的编辑器甚至就是制作人员制作游戏关卡用的。

极力提倡玩家自己来修改游戏，还造成了这样一种情况，那就是发掘和造就出了一大批水平相当高的游戏设计人员、美工师和游戏编程人员。游戏制作公司对于那些来自互联网社区中的狂热分子是非常欢迎的，Apogee的

Miller 由衷地[illegible]的人。"

3. 鼓励游戏制作者多和玩家进行交流

达拉斯电脑游戏制作群体所遵循的[illegible]经营策略，就是和自己的爱好者群体[illegible]系。其他一些著名的游戏制作者们，如 Origin 的"英国领主"Richard Garriott 和 Fireaxis 的 Sid Meier 等，每年都只会在像 E3 大展这样的业内大事中露几次面，接受《电脑游戏世界》杂志的一、二次专访，然后就从公众的视野中消失了，也许是想在公众心目中保持一点神秘感吧！而达拉斯电脑游戏制作群体所采取的却是一种截然不同的做法，他们用一种叫做".plan"的文本文件，通过一个 Unix 系统，随时和自己的爱好者群体保持着密切的联系。通过这种方式，他们可以向玩家征求意见，及时发现游戏中的 bug，通知即将推出的补丁程序以及目前工作的进展情况等等，甚至与玩家讨论电影，几乎是无所不有。另外，他们还经常向报道游戏新闻的网站及时地提供最新消息，并频繁地接受那些第一人称射击游戏网站的采访

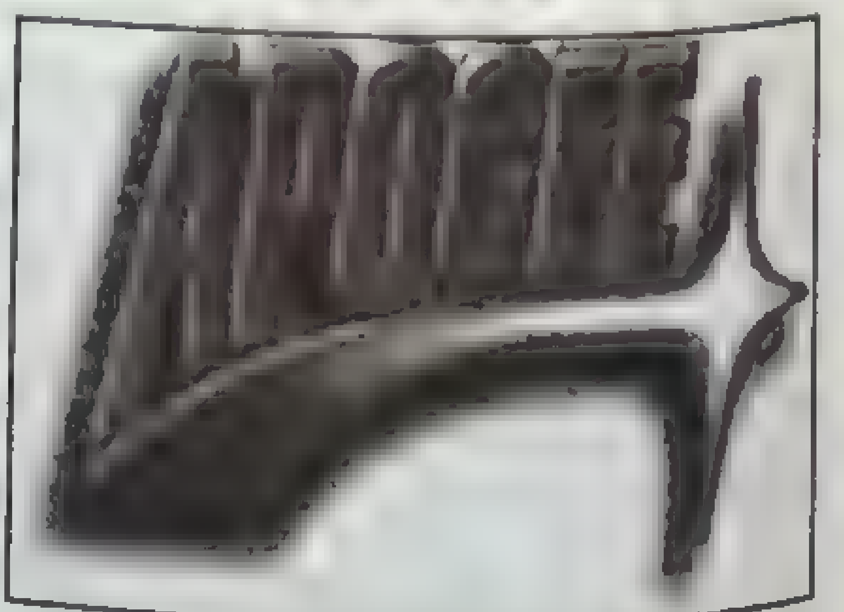
所有这一切都起源 1995 年年底，时任 id Software 总程序师的 John Carmack，开始用".plan"可更新文件来公布 Quake 游戏开发的进展。不久后，他的一些同事也开始编制各自的".plan"可更新文件，不过，与 Carmack 的文件中那干瘪、纯技术性的内容比起来，显得生动、活泼、幽默。很快，专门从事 Quake 游戏相关报道的网站，如 Blue's News (www.bluesnews.com)和 PlanetQuake(www.planetquake.com)等，都增加了一项功能：自动查看最新的".plan"

".plan"可更新文件现在已经成了 id Software，Ion Storm，Ritual，Apogee，Raven，Rogue 等 3－D 游戏制作公司必备的社交手段。它们都计划继续采用这种方式来保持与外界的联系，id Software 的 Hollenshead 说："它使我们和玩家群体之间建立起了非常密切的联系。这种密切的联系又好像一把双刃剑，爱好者们可能会因此而更喜爱我们，但讨厌我们的家伙也知道怎样找到我们，然后对我们进行攻击。"

三、展望未来

由大多数是没有受过正规电脑教育的成员所组成的达拉斯电脑游戏制作群体，不止一次地打破过电脑游戏业的常规，这大概也就是他们取得今天这样巨大成就的原因[illegible]，但一旦成功，所取得的成[illegible]达拉斯的游戏制作企[illegible]，再一[illegible]自己的价值。具体而言，对 Romero 和 Ion Storm 来说，就[illegible]推出各自的第一个原[illegible] id Software 来说，是[illegible]保持自己 3－D 射击游[illegible]，而对元老 Apogee 来说，则是创造出[illegible] Duke Nukem 的游戏角色，据说，Apogee 有意制[illegible]有较强生命力的系列游戏，游戏的主角肯定不会再是 Duke Nukem

现在就来书写达拉斯电脑游戏制作群体的历史，无疑还有些为时过早，但它们都清楚地知道自己被人们记住的应该是些什么。具体到 Apogee 而言，它肯定不愿人们在提到自己时，只会记起由 Scott Miller 发明的"共享软件预览"营销模式。Miller 说："我肯定更希望人们记住我们，是因为我们制作出伟大的游戏。我衷心地希望，在今后二十年的时间里，仍然会有 Duke Nukem 游戏的市场。我很想在游戏中创造出一个像 James Bond 这样的风云人物，不停地开始新的冒险历程。"而 id Software，则把现在 3－D 图形的逐渐兴起看成是自己可以施加最大影响力的地方。Hollenshead 说："我想许多业内人士都会承认，是由游戏的内容来引导对技术的需求，而不是相反。3－D 技术的出现和流行并非完全是我们一家的功劳，但是，如果你看一看 SuperMario 64 或 Frogger 3D 这些游戏的遭遇的话，就应该明白。在我们之前，还没有哪一个 3－D 游戏能够如此流行。"的确，单纯强调技术上的先进，并不能保证一个游戏的成功。Ion Storm 的 Romero 在展望自己的未来时，更是显得信心十足。这位游戏制作界的天才人物，离开使自己成名成家的 id Software 的唯一原因，就是自己想制作一些以内容为导向的游戏，而 id Software 却不能提供给他这个机会。他自立门户后的第一个游戏——Daikatana，年内就将发行，在提到这个游戏时，他谈论最多的还是它的内容，而不是动作方面的成份。Romero 充满信心地说："它将会一下就抓住玩家的心，而且肯定会将此类游戏的基准提高一个层次。"如果真是这样，那我们广大的游戏玩家可真是有福了！



本栏编辑/CY

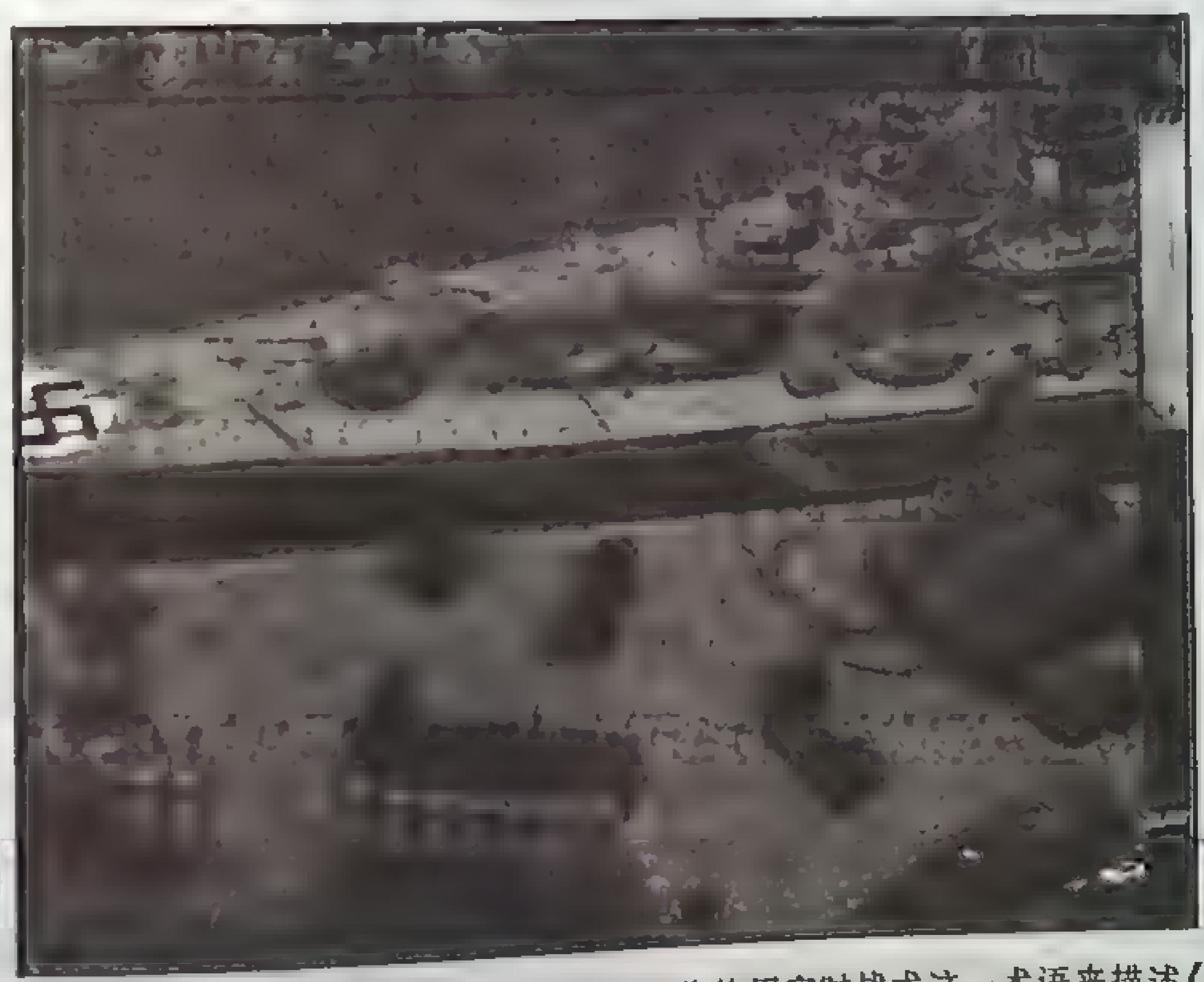
★创作经纬★

超 越 传 统

——追踪《盟军敢死队》

文/ Ford

当大家看到这篇文章时，《盟军敢死队》(Commandos: Behind Enemy Lines)的正式版大概已经上市了。虽然现在就断言《盟军敢死队》将会是本年度最具创造力的游戏还为时过早，但它带来的全新的游戏感受却是在其他游戏中很难找到的。当我们查遍所有已知的游戏类型，发现它们都无法包容《盟军敢死队》时，一种新的游戏类型就随之诞生了。即使现在我们还不能给这种类型一个准确的描述(制作者称其为"实时战术")，但《盟军敢死队》将和其他经典的游戏一起，被载入游戏史册。当然，同时被载入的还应该有 PYRO STUDIO——这个在昨天还几乎无人知晓的西班牙游戏制作组，他们在自己的处女作中即为游戏界写下了动人的一笔。



能够与游戏的制作者之一——Dorsat 对话的确非常幸运。以下的采访笔记或许能够使读者们对《盟军敢死队》及 PYRO STUDIO 有一个更深刻的了解。

(记者简称 J，Dorsat 简称 D)

J：作为一个新的游戏开发组，人们对 PRYO 并不熟悉，能否对其成员作一番简单介绍？他们是否在其它公司工作过？

D：有些成员曾在 EA 和 BMG 工作过，但大多数都是刚刚涉足游戏的设计工作。

J：《盟军敢死队》是你们的第一个产品，游戏设计的灵感从何而来？

D：我们主要想做的是走出即时策略游戏的老套路，即只是不停地建造、毁坏，大规模建造再大规模毁坏。我们想把策略当作主要目标，基于几部有名的"盟军敢死队"影片，我们决定制作这个游戏。主要情节是潜入敌后，完成各种不同的任务。

该游戏最大的特色在于给战略游戏的发展找到了一种新途径，即将传统的战略和动作游戏真实地结合在一起。

J：你使用实时战术这一术语来描述《盟军敢死队》，这使我想起了经典的战略游戏《极道枭雄》(Syndicate)，你是如何看待二者之间的关系？

D：我们认为《盟军敢死队》是一款非常独特的游戏，不能直接和任何过去的游戏相比。但它的确与《极道枭雄》这一类的游戏有共同之处。

J：你们所设计的任务特别注重细节的描绘，请你谈谈具体

设计过程好吗?

D:我们首先确定每关任务的战场所在和行动目的,然后由绘图部根据大量信息资料绘制具体场景。我们参考了[illegible]250本书籍、600部电影和许多文献资料。场景绘制完毕后再决定敌人所在位置和类型。最后进入测试调整阶段,测试周期为3个月。

J:单人模式中有一个选项,可利用分屏显示控制多名队员。这需要玩家具有相当的全局观和灵活性。你们是怎么想到的?

D:盟军敢死队的一个特色是玩家可分别控制每个队员,同时又不会感到会失去控制。多重镜头使玩家可控制不同地区,并协调每个队员的行动。这种多重镜头并非游戏必须,但对经验丰富的玩家将大有帮助。我们对此感到满意,测试者也很欣赏。

J:请谈谈角色情况,是否有多种类型?个性是否不同?

D:游戏共有6个主角。每个人都有自己的专长。有炸弹专家、航海专家、机械师、间谍兼预言学家等。个人履历和军事生涯决定其特长所在。此外个人的体力和射击准确性等方面也均不尽相同。例如只有身强体壮的人才能搬动油桶和死尸,只有间谍才能讲德语并伪装成德国军官。

J:游戏里的武器都有哪些?随意拾取武器和利用战车的主意听起来很不错。

D:武器有多种类型:匕首、弓弩、步枪、机枪、手枪、手雷、地雷、炸药等等。有些武器是初始装备,另外的则需在战场上得到或从德军手中抢得,此外伞兵还将给敢死队带来补给。至于车辆,突击队可驾驶游戏中的任何车辆,包括卡车、汽车、坦克、摩托车、火车、船只、小型潜艇、挖土机等。

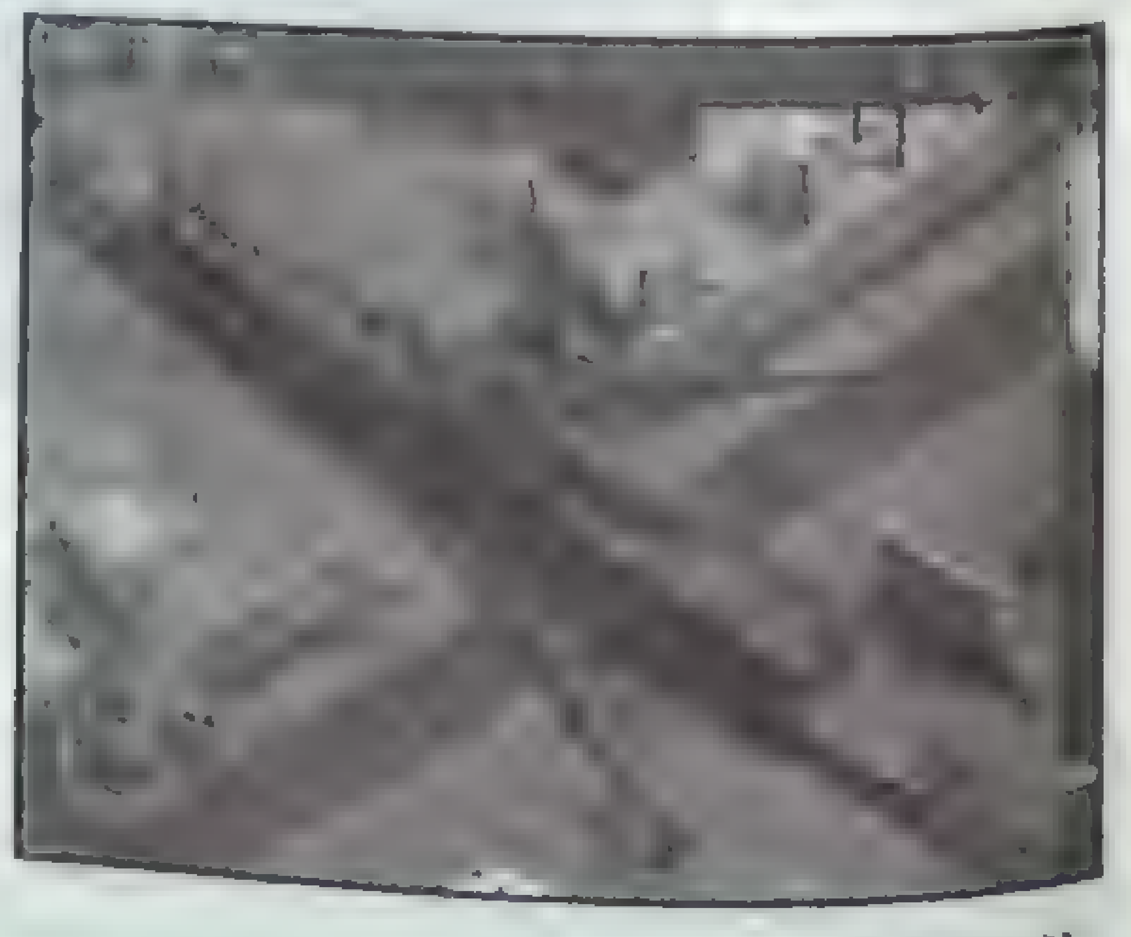
[illegible]

D:[illegible]AI[illegible]可,[illegible]方式取决于他[illegible]发现的情况。因此敌人的[illegible]亦受到一定限制,如[illegible]逻兵听到动静后会立[illegible]目标。而守护重点设施的守军只会[illegible]。游戏中隐蔽是非常重要的,当然还要[illegible]武器和合适的目标,进行有利部署后在恰当时[illegible]

J:[illegible]游戏开发过程中哪一部分最难?哪一部分最令人激动?

D:最大的挑战在于游戏需要分别控制3至6名角色,既要有回合制游戏的特点,又要有实时游戏的特色,真实而富有细节。我们可以向读者保证游戏的质量超乎想象。至于最令人激动的部分,那就是我们的游戏基于这样一种动机:再现二战中盟军特种兵的英雄风貌。

简短的采访并不能涵盖《盟军敢死队》的全部,制作一款全新类型的游戏在创意时所付出的努力肯定是常人无法想象的,而有些瞬间产生的灵感也很难用语言来描述。《盟军敢死队》对未来游戏的制作产生的影响是深远的,它将动作成分完美的融合到了实时策略游戏中,从而造就了崭新的实时战术。这个游戏中采取一切行动的关键在于时机,战机的稍纵即逝以最真实的方法得以体现。这种突破传统的创作使游戏更加贴近生活,也使游戏变得更加迷人!



本栏编辑/CY

DREAMCAST 新作快报

■文/宇洁

自从SEGA宣布即将推出其新主机DREAMCAST(简称DC)以来,发表于DC上的游戏备受关注。在日本,大批游戏软件制作厂商表示加盟,愿意为DC制作软件,其中包括CAPCOM、KONAMI、WARP、HUDSON、SNK、ASCII、CHUNSOFT、TAITO、KOEI等大牌厂商。首批推出的游戏绝大部分为一些知名游戏的续作,同时还有一些"蓄谋已久"的新作出笼。下面就为大家介绍已确定在DC主机上发表的几个作品。

龙魂(Drakan)

Psygnosis　ACT/ADV　1999年夏

龙魂(Drakan)是由Psygnosis旗下的Surreal软件为DC制作的一个3D动作冒险游戏。游戏主角的名字叫Rynn,是一位美丽而强健的女战士(近期很受欢迎的角色类型啊)。玩家将扮演她同传说中的中世纪怪兽作战,可以乘坐一条叫Arokh的巨龙在空中战斗。不同于其他的同类游戏,《龙魂》整个游戏是没有事件限制的

主角可以随时到任意一个城镇,可以和任一位NPC交谈。Rynn可使用50种武器和大量的魔法、技能。

该游戏由五个巨大的游戏场景构成,其中充满了大量各式各样的怪兽和敌人。大约有150幅画面来表现Rynn的一举一动,因此主角在游戏中显得生动自然、活灵活现;厂商表示游戏图像还将进一步优化。该游戏还将推出PC版本,支持多达8人的联网作战。可以肯定的是在DC中同样会支持连机作战。

雷曼2(Rayman2)

Ubi Soft　Act　1999年冬

Ubi Soft是闻名世界的法国游戏软件制作公司,拥有许多著名的游戏角色,其中雷曼(Rayman)就是一个非常成功的角色。在《雷曼2》中开发者们向人们展示了下一代游戏的神奇景象。《雷曼2》拥有完全的3D背景,使得游戏轻松活泼,极具真实效果;同时游戏具有完全的交互性。另外,每秒30帧的速度使得游戏画面流畅清新。特殊的图像处理充满了整个游戏,如材质贴图、实时光影处理等等。

游戏讲述的是一群机器人海盗在银河系里四处作乱,在各个行星中强行收集各种生物,并带这些生物到他们自己的动物园中供娱乐(有些像乔丹的《太空大灌篮》哟)。雷曼将同这些机器人海盗和他们的手下战斗,来解

[illegible]2)[illegible]40[illegible]
[illegible]40[illegible]
吧！

靶标(Drones)

Nigma Software　ACT　1999 年[illegible]

[illegible]个描述拳坛的游戏。这种类型的游戏真不知道有多少了。游戏背景是在未来社会，机器人们发生对抗。游戏描述主角一步一步训练成为射击高手，进而制止战争。如果想成为一名出色的射手，又不愿从头做起，在游戏中竟然可以通过贿赂对手而获胜。主角看起来有些像困窘的流浪人，造型感觉有些怪异。

这个略带有类似赌博性质的游戏很有创意，在游戏中，你将不得不去握紧拳头提高自己的智慧，因为游戏系统将会按照规则熟悉你的风格和变化。此游戏支持流行的在线网络对战，这对拥有内置 MODEM 的 DC 主机来说轻而易举。Drones 将首先推出街机版，同样可以联机对战。

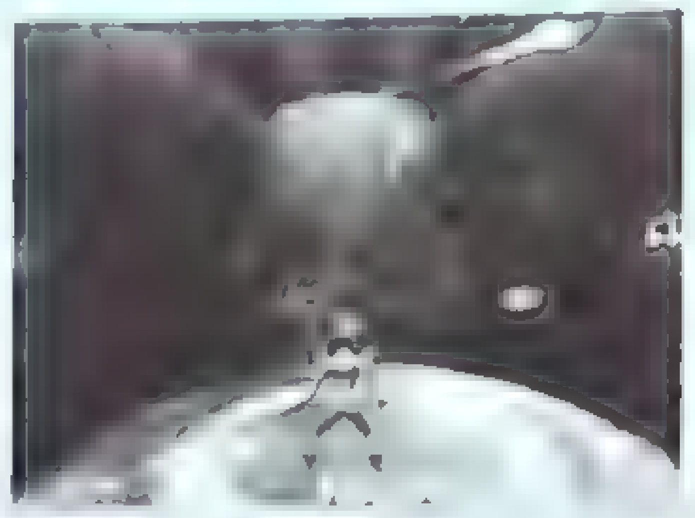
救世主(Messiah)

Shiny　ACT/ADV　1999 年春

近期 3D 动作冒险游戏十分流行，

本游戏有以下几个方面的特点：

1. 玩家可以控制超过 20 个角色进行不同的游戏。
2. 游戏过程中飞刀或抛矛时，将有一条清晰真实的轨迹。
3. 在砍杀敌人后，可以看到他们痛苦躲避和四处乱窜的景象。
4. [illegible]
[illegible]3D[illegible]POLYGON[illegible]《[illegible]2》[illegible]《[illegible]》[illegible]
5. [illegible]



形及材质贴图技术的游戏软件。这使得整个游戏世界以及其中的角色显得生动而且真实。使用边角圆滑处理技术基本消除了 3D 游戏中生硬的棱角效果。另外，环境反射贴图、流畅实时视频处理和令人震惊的材质贴图效果创造出了非凡的游戏世界供玩家品味探索。

6. 游戏分支众多。不同角色可以通过不同的方式完成同一个任务，有相当高的耐玩度。
7. 游戏音乐由著名的重金属乐队 Fear Factory 完成。
8. 该游戏同时还将在 PC 及 PS 上发售。

VR 战士 3

SEGA　ACT　1999.11.20

每一个玩过街机版《VR 战士 3》的玩家都不得不承认，这是目前最好最华丽的 3D 格斗游戏。由于 DC 拥有优异的硬件性能，因此《VR 战士 3》被完全移植是可以肯定的，而且游戏效果有可能表现得更好，并有可能增加隐藏角色、格斗舞台和一些其他类游戏（类似《铁拳 3》的打球及动作过关等）。由于《VR 战士 3》的完美表现，大家普遍认为 DC 上的移植版本与 DC 主机一同发售将会对 DC 的初期推广起到举足轻重的作用。

夺冠(Title Defense)

[illegible]　ACT　1999 年夏

[illegible]公开[illegible]的部分情况。它[illegible] DC 上第一部关于拳击运动的[illegible]，[illegible] 5 种模式：街机模式、[illegible]模式、[illegible]赛模式、管理模式、生存模式。同时它将是 DC 上第一个支持四人同时进行游戏的软件。一个有趣的设置是玩家可以对裁判进行设定，如果比赛中出现一些危险的动作（会有咬耳朵？！），裁判将有可能中止比赛。在整个游戏过程中实现全程语音解说，并拥有慢镜头回放功能。据说玩家还可以自己创建人物，比如将令自己憎恨或讨厌的人放在其中，将其技能设计成白痴级人物，然后暴揍他一顿（机会难得：）。现在尚不知该游戏是否支持网络对战，相信一定会，否则不太"土"了吗？

Akolyte

Revenant　ACT/ADV　1999 年冬

此游戏是一个以第三人称视角进行的真实时间的 3D 动作冒险游戏。游戏视角会随着主角的移动在主角的身后向玩家提供最佳视点。游戏场景

非常巨大，具有交互式的结构，给玩家减少很多麻烦。建筑物的结构大小及环境的光影效果的拟真非常到位。除了出色的游戏引擎之外，它还拥有复杂的故事情节，包括众多的人物设定及高水平的谜题设计。游戏中主角拥有高超的武艺，还可以使用一些符咒

[illegible]游戏[illegible]"[illegible]——[illegible]"模式，而是采用了[illegible]真实时间制。游戏拥有超过 12 个 Boss、25 个游戏场景和[illegible]。在同一个游戏关卡，玩家可以通过暴力和策略两种不同的方式同敌人进行战斗。这将产生不同的游戏效果。游戏将首先推出 PC 版本，估计配置要求为 PⅡ400 没准还要加 Voodoo2，想不晕倒都不行了。

Seventh Cross

NEC　SIM　1998.11.20

这个游戏在技术上给人留下深刻印象，虽然没有创新的东西，但是在声音、光影、图像方面的突出表现仍值得期待。该作是 DC 软件中第一个听起来有些不一样感觉的游戏，可以认为它是"生活模拟"(life－simulator)类游戏或"养成"类游戏。玩家要对主角进行教育，帮助其适应环境，健康成长，还要指挥主角同其他怪物进行搏斗并吃掉他们，以便获得其能

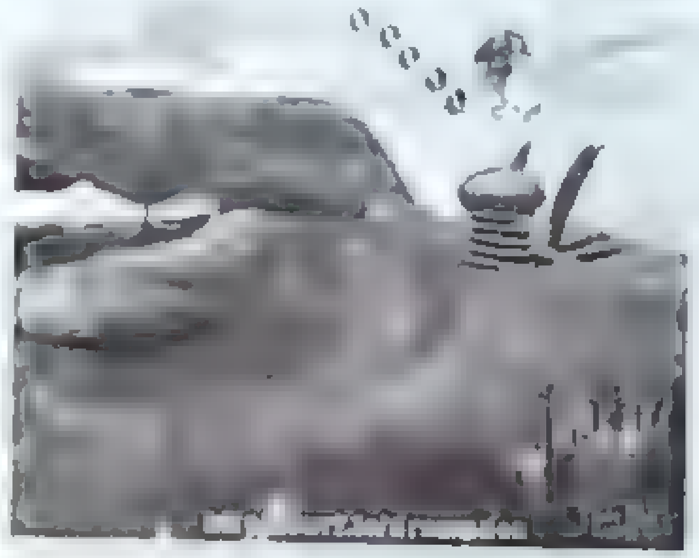
力。这种综合各种类型特点的游戏，相信在 DC 主机上一定会有突出的表现。

3D 索尼克(3D Sonic <暂名>)

SEGA　ACT　1998.11.20

音速刺猬索尼克是世嘉公司的一面招牌，DC 上的《3D 索尼克》大有要与任天堂 N64 的《马里奥 64》一较高低之势。目前，《3D 索尼克》处于高度保密状态，世嘉的官方消息说 8 月 22 日公开该游戏的开发情况。

正是由于《马里奥 64》的出色表现才使得 N64 在美国大受欢迎，取得开门红，至今其销量仍在攀升。因此，



世嘉对《3D 索尼克》非常慎重，从某种程度上讲《3D 索尼克》与《马里奥 64》谁优谁劣，将决定 DC 与 N64 在玩家心目中的位置（厂家公布的技术参数毕竟是一家之词）。尤其近来，在 INTERNET 上经常可以见到有关 DC 性能言过其实、DC 有可能是 32 位机，世嘉在撒谎等等不利于 DC 的言论（善意？恶意？人心叵测），这使得世嘉公司不得不谨慎小心地应付。软件是决定主机命运的关键因素已经是业界的共识，由这次世嘉在新主机 DC 面世之前大打软件牌就可见一斑。世嘉走好！

魔域幻境——Unreal

ACT/ADV　1999.12

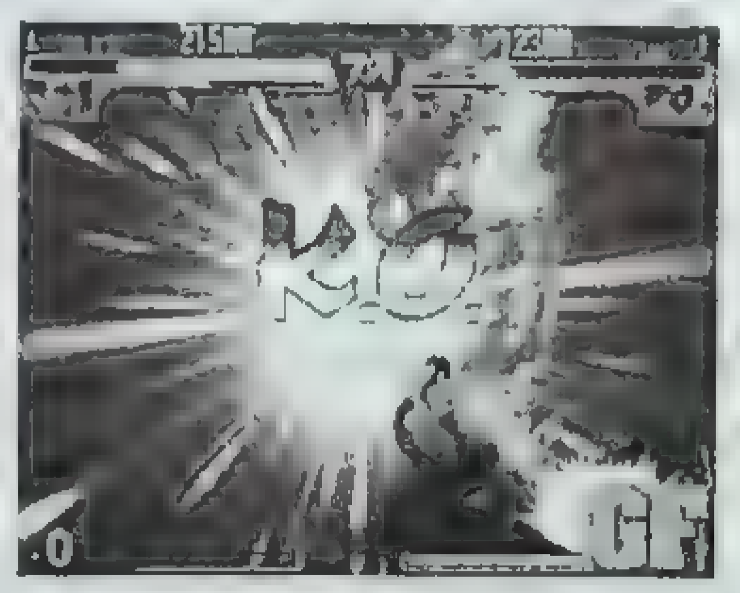
电脑版 Unreal 发售后，受到广泛好评，因此有传言称 Unreal 将在 DC 上进行移植。在有关 DREAMCAST 的网站上已经可以看到有关 Unreal 的游戏画面了，图像是带有 Power3D 加速卡的电脑版画面。在 Windows CE 平台下 Unreal 将会被设计成为一个更活泼美丽的作品来献给 DC。如果一切进展顺利，该游戏将于 DC 发售一个月后上市。这是第一人称视点的三维射击游戏，同《雷神之锤 2》颇有相似之处。其成熟的画面表现，完整的游戏结构，将在玩家当中重新掀起一次"杀戮"热潮。

街霸Ⅲ·第二次冲击

(Street FighterⅢ·Second Impact)

Capcom　ACT　1999 年夏

2D 格斗游戏的元老《街霸》系列已经出到了第 3 集（其实 10 集都不止），然而，《街霸Ⅲ》的出现还是引起广大玩家的热情关注，并很快成为街机厅中最受欢迎的游戏之一。世嘉和 CAPCOM 彼此情投意合轻松达成共识，使得 SFⅢ成为首批移植到 DC 上的超级大作。　　街机上的 SFⅢ是由 CAPCOM 基于本公司的街机主板 CPS－3 而创作，该主板同 Model3 一样具有超强能力。DC 移植版比街机版更为流畅，对背景有一定的修改，还增加了新角色，包括《致命快打(Final Fight)》中的哈格等，据说达到 14 人（按理说应该可以更多些人物的嘛）。CAPCOM 迷们希望 DC 能够移植其更多的大作，因为根据 DC 的机能将不会再像 PS 和 SS 移植街机作品那样有丢帧的现象。虽然目前 3D 游戏大行其道，CAPCOM 公司认为 2D 格斗游戏仍有相当大的发展空间，而且



将继续制作大型 2D 格斗游戏新作，近期就将有新的街机作品发布，让我们拭目以待吧！

Tonic Trouble

Ubi Soft　ACT/ADV　1999 年夏

Tonic Trouble 看起来像是使用《雷曼 2》的开发引擎制作的，当然还是一个 3D 动作冒险游戏，玩家可以控制一个名叫艾德的外太空生物来

[illegible]置40人、播片速率每秒60帧，是《街霸2》的两倍。游戏拥有15个大型的游戏场景，全部通关需要40个小时以上。音响方面支持杜比音响效果，很有身临其境的感觉

D之食卓2

Warp　ADV　1998.11.20

D2是第一个宣布在DC上发表的游戏软件，是对推动次世代机发展起重要作用的名作《D之食卓》的续作

《D之食卓》实际可以称为互动电影，2代则完全不同，变成了动作要素很强的游戏。整个游戏都是以实时的CG进行，包括移动和战斗两部分，从示范的画面看有点《古墓丽影》的意思。D2有一个突出特色是当怪兽出现时，游戏画面会先转到主角罗拉惊惊的表情再切到怪兽出现的场景，这一电影手法的表现突出了紧张与刺激感。DC的机能使镜头的转换比以前更快更顺滑，另外，即使是近镜头也看不出角色的多边形结构。游戏的战斗是主观视点的射击，开发人员表示游戏简单得人人都可以玩。光源处理在D2中有充分的表现，昼夜变化特色鲜明，开枪时的火星四射、群山中的飞鸟等等细节塑造出电影般的惊人效果。

期待吧！也许这一次是值得的。

DC主机的提倡者们认为赛车游戏是最重要的游戏类型，每一游戏主机系统都有其赛车游戏的代表作，例[illegible]Racing[illegible]

为这类游戏可以直截了当地向玩家展示主机的强大功能。多数赛车游戏没有故事情节，玩家只管向前开车，然后到下一个赛道继续进行。因此赛车游戏可以充分展示主机的基本功能，例如图像精细程度、游戏音响效果等，而RPG、ADV等类型游戏对剧本美工等非硬件因素要求极高，需要有充足的时间作企划，对于新出现的主机是不具备条件的

DC上第一批赛车游戏有《梦游美国2》、《世嘉拉力2》和《超级GT赛车》。《梦游美国2》将可以进行网络赛车比赛，不可思议的是它允许30个人同时进行网络对战。可以看到在家用机上赛车游戏将达到一个新的水平

世嘉拉力2(Sega Rally 2)

SEGA　RAC　1999年[illegible]

街机版的《世嘉拉力2》是基于世

嘉的主板Model3创作的游戏，拥有精彩超凡的动态效果，应用的各种最新[illegible]游戏中处于领先[illegible]可以看到赛车滑行时泥[illegible]的景象。视觉效果[illegible]刹车时在地面上产生[illegible]"拖影"效果同样无可挑剔，颜色的[illegible]、距离的长短以及伴随的刹车声响都恰到好处。《世嘉拉力2》的操控性十分高，赛车的启动、加速、刹车极具真实感。该游戏提供了6种不同的车型供游戏者选择：丰田、福特、Peugeot、Lancia、Subaru、Lancer，赛车的车型、结构比例和颜色与现实中的一般无二。由于DC有内置MODEM，因此在家中就可以选择不同的网友进行游戏了。另外，该游戏支持在一台主机上4人同时进行比赛，用四个窗口显示四辆车的游戏画面（与《马里奥赛车64》一样）。由于DC硬件性能要比Model3主板高出一筹，因此，玩家们希望《世嘉拉力2》能有DC版的原创模式，增加新车型、新赛道等。有一点是可以肯定的，那就是《世嘉拉力2》一定棒，而且还要加个"特"字——特棒！

超级GT赛车(Super GT)

Sega　RAC　1998.11.20

《超级GT赛车》是笔者玩过的速度最快的赛车游戏，该游戏还拥有非常真实的背景画面、赛车模型、华丽的特殊效果（火花、烟雾、灯光）。《超级GT赛车》的操控也非常真实，赛车的滑行、碰撞、冲出赛道令玩家颇有身临其境的感觉。该游戏的DC版本将会增加特殊效果，如完全3D效果的降雨、降雪、瀑布、小动物等等，同时还将增加新的赛道及赛车

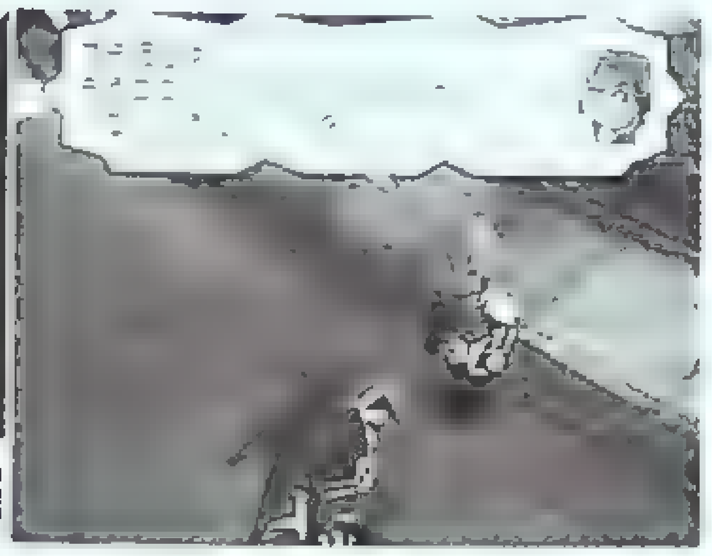
以上讯息来自英文站点http://members.xoom.com/dream_den，有兴趣的读者不妨去浏览一下。欢迎大家与笔者<jingdayu@163.net>探讨有关游戏的问题

武藏传

文/天津RPG联盟·杨子江

协助/刘琨

类型:A·RPG　厂商:SQLARE



说起《武藏传》，唯一的缺点就是稍微短了点。《武藏传》无疑是动作RPG史上又一佳作，整体风格轻松恢谐，简捷明快。它摒弃了以往A·RPG作品的一些陈旧套路，将动作与解谜完美地融合在一起，不可不玩。

序章:召唤

ヤクイニック王国有一天突然受到了ル·コアール帝国的攻击，国王、王后又碰巧外出，城堡内乱成一团。大臣们簇拥着公主来到密室，进行英雄召唤的仪式。所谓英雄召唤是拥有王族血统的贵族的一种特殊能力，数百年前，被召唤而来的传说剑豪武藏曾将暗之魔人消灭，保卫了世界的和平

此时此刻众人十分兴奋，他们知道只要武藏到来，一切困难均会迎刃而解。祭台上强光一闪，公主和大臣们均傻了眼，因为台上站着一个小个子，难道这就是传说中的剑豪大英雄？不过来人报名确实是叫武藏，于是有大臣指出公主的召唤术还未练熟，一定是出岔子了。面对眼前乱哄哄的场面，武藏丝毫不感兴趣，他一心想回到自己原来的世界去；问题是不达成公主的愿望，回去是根本不可能的。在糊里糊涂中武藏被众人推出去找光之神剑和王轮书去了

第一章

取光之剑レイガンド要去らせん塔，经过森林途中会接触最重要的基本技能——雷光丸，可以吸取敌人的能力为己用。方法是按住R1键蓄力后，用□键将剑射击敌人后再连打□键。吸取开枪的帝国兵，以气合弹将河对岸的三根木桩打落搭成桥梁，就可以过河了。

塔基上有几个石像，逐个击破再按下地上的开关，らせん塔就会出现。在塔内通道利用气合弹将大钟射落盖住黑暗之火，到达塔项。

光之剑被人面石像封印，但只要踩住地上的开关封印就可以解开。用雷光丸吸收塔上敌人能力，将敌人引至开关上，按○键将其打晕，这样就可以取得光之剑。此时塔项的人面石像倒下向武藏砸来，经过一阵疯狂的逃跑(古惑……仔？)，终于逃回城堡。

一个自称ボルド的男子将公主绑架，武藏追击途中被一个巨型机械人拦住去路。这是首场BOSS战，武藏虽取得胜利但也累得筋疲力尽。

第二章

武藏好梦未醒就被大臣们叫了起来。被这些遗老遗少缠住，不做点什么恐怕难以回家，问题是偌大城堡只剩下5个人，除公主外还有35个人失踪了，他们被封印在水晶中散落各处，只有光之剑才能解救。

到了アミヤクイ村，当然先拜访村长，询问王轮之书的情况。村长的条件很简单，先要武藏找回丢失的爱犬，否则一切免谈。来到ふたご山，左行用雷光丸吸收スモールの术，可使荷叶对岸的敌人变小(注意这个敌人用任何方法均不能消灭)。跳过荷叶就可以看见村长的狗，把它带回村子后，武藏满以为可获得王轮书的消息，哪知村长对此事一无所知，将武藏推给村边的小偷。这位被锁在这里已经3天了，嘴里反复唠叨着水和面包。去面包房买个面包，又趁黄昏无人之际在井边打一碗水，送给小偷。

吃饱喝足之后，这个叫ツャン的家伙开始鼓动武藏将他放走。为了打听王轮之书的下落，武藏只好答应。按他的指点来到すいま森，用雷光丸吸收粉红色花怪，以跳跃特技通过木

树，来到森林[illegible]路，[illegible]然，[illegible]ン的[illegible]武藏到ふたご山[illegible]伐取4根木桩（[illegible]）[illegible]4根木[illegible]

顺流而下。上岸后取得一件待鉴定的道具。回村内鉴定屋鉴定得知它是第一件传说武具。可以按△□交替，攀登山崖

出门后看见村长急匆匆赶来，原来是锅炉失控即将爆炸（此时SAVE一下）。武藏来到缆车小屋处，攀壁而上从管理员手中拿到memo，迅疾赶往すいま森。向右行通过蒸汽管道，于尽头攀登山崖，来到锅炉房，按顺序将8个阀门关闭，制止了灾难的发生

去村长家领取村民的谢礼(MaxHp+25)，并获知破坏嫌疑犯的行踪。前往ふたご山调查，跳过四根木桩过河左行，见到的竟是绑架公主的ボルド。这家伙还吃力的沿崖壁向上爬，武藏心中纳闷。可笑的是ボルド忍不住向武藏宣布山顶上有王轮书·地之卷，即将被他捷足先登云云，当然他的下场就是被武藏一脚踹下。

ツャン告诉武藏地之纹章的解放必须将守护BOSS击倒，要进入传说中不可能逃脱的监狱去大战，只有四人合力才能将门打开。兵士バラニッ[illegible]个在ふたご山[illegible]

第三章

得胜归来的武藏觉得村中[illegible]，[illegible]得生命垂危。只有村中秘方才能药才能治愈。要配制万能药有小麻烦，需要ふたご山的いやしの水和废矿地底湖中的まぼろしの花。午夜时分来到风车小屋，取得废矿钥匙，进废矿后右行至大风扇。待风扇停止落下再左行至地底湖，注意只有凌晨3:00－7:00才能取花。而后再去ふたご山顶取水，テム终于得救了

武藏夜晚经常看见怪物在村中游荡。四处打听，在鉴定屋和老板聊了聊，得知酒场的地下曾经埋藏过古代珍宝，机关重重地形复杂。深夜在酒场门前碰到面包房老板，此公素来好饮，近日闹怪酒场关张，免不了大发牢骚。武藏一路侦察，终于在宿屋205、206室见到酒场主仆二人（讯问な寸指令），证实怪物的确出自酒场地下在酒场门前守侯至半夜，伺怪物开门之际冲入酒场

酒场地下的冒险，关键在于活用雷光丸吸收发石怪物，从而获得滚石特技。凑齐四枚五石，在特定房间取得传说武具，鉴定后可获得二段跳能力。

现在教会又出了麻烦，由于正门紧闭，还是用二段跳翻墙而入吧！凌晨2:00在神父协助下由烟道进入教堂，发现大批帝国机械兵，免不了一场恶斗。这些机械兵是打不死的，只要坚持到7:00太阳升起之时，其机械就会爆炸。村中最值钱的东西要数教会的黄金大钟，不知让谁给偷走了。武藏利用神父给的梯子由井口进入贮水[illegible]王轮书·水之卷，[illegible]神父送给[illegible]现在是向[illegible]水之纹章守护BOSS的时候了，酒场地下的恶[illegible]

第四章

被囚禁在帝国的公主久不获救，无奈之际又想起英雄召唤术，希望召来强力伙伴协助武藏尽快打败帝国，这一次阴差阳错召来佐佐木小次郎，他一出现就急火火地找武藏进行什么宿命决斗去了，根本不理会公主死活，真是越乱越添烦

武藏进入废矿来到贮水池，将水之纹章解放。这时来了两个奇怪的男人寻找黄金钟，一定是偷钟贼。看见武藏后二人知道钟是没指望了，悻悻而去。回村中应村长要求，从废矿的废料场进行机件修理回收。首先进城堡中向两位大工和新方マーダレー打听零件形状，进废矿将左起第三个扳手取回，交给城堡修理

连日劳顿武藏十分疲劳，小憩后回村，只见村中一片火海。用水之纹章特技水汽弹（一定要按住连射）将火

扑灭，这次村长佩服得五体投地，送给武藏一包盐和一个密码。すいま森通往ガンリュ岛的道路上，有一巨大虫子拦路，使用盐后被海水浸泡的虫子恢复原状。待天亮潮落后，登上严流岛取得王轮书·火之卷。这时小次郎赶到，坚决要和武藏决斗，武藏此时哪有闲工夫理他。把决斗看得比生命还重要的小次郎将公主[illegible]决斗，[illegible]

送公主回城，武藏总算松了口气。公主平安归来，任务完成，王轮书[illegible]让它见鬼去吧！但武藏[illegible]的软磨硬泡，说什么盗贼偷钟放火，十分危险，只好答应留下。向三个佣兵打听盗贼巢穴位置，在すいま森林之迷宫，按左上上右上上右上上左上上上上的方式通过森林，进入水之宫殿。打开左手第2道门，在尽头会发现无路可走，其实大块头的敌人会将武藏抛到第2层，取得青之眼和传说武具。最后绿之眼必须在冰之迷宫吸收敌人ダミー才能取得，SAVE补充后就可以打BOSS。

第五章

胜利并未给武藏带来喜悦，回村就听到村长诉苦：公主为修建城堡向村中挨户搜刮，本就不富裕的村民苦不堪言。向各店老板打听果真如此，公主到底怎么了？武藏带着疑问来到城堡，公主已经失踪，大臣坚决认为公主是清白的，并请求武藏查明原因。村中不见公主踪迹(SAVE)，按村长指点到スチームウッドの森

锅炉房中，管理员被打倒在地，锅炉失控十分危险。令人吃惊的是这全是假公主捣的鬼，慌乱中她丢下从村中骗来的财宝溜掉了。武藏无暇追赶，锅炉即将爆炸，还是先将各阀门关掉再说吧！这次作业难度明显加大，个别阀门扳手散落各处，一定先将第1、4、7号扳手拿到再行动

由废矿进入贮水池；从内中山洞解开火之纹章的封印后，沿墙壁向上爬，取得王轮书·风之卷。用风之特技在原地挖洞，遇到两名帝国女军官，她们就是将失踪者封印的原凶，看到武藏来到，又故伎重演，然后落荒而逃

村中的缆车遭到巨大毒虫的袭击，武藏灵机一动，急速回城堡坐缆车而下，将毒虫打翻，然后追踪进入废矿，用风之特技吹散毒雾，进入BOSS之战

第六章

王轮之书只有空之卷还未得到，在空之日早晨7:00后下雨之时，将风之纹章的封印解开（位于地之纹章崖壁上方），武藏被龙卷风送上天空之塔（注意以后已经不可能回到地面）。在天空之塔取得王轮书·空之卷，进入帝国空中要塞，以后是一连串的BOSS战外加机关。下面将几个难关提示一下：空中庭园的敌人异常凶狠，不过也是赚EXP的好地方，依笔者愚见，吸收背红色箱、身着绿衣的敌人最为有效，其抛出炸弹可下敌人1000HP有余，虽每次耗BP50，不过敌人死后会留下更多BP，尽情破坏吧！

与ドボ的决战最有意思，双方展开跳舞大战，现列出三段舞步顺序（其实跟着她跳稍慢半拍也可以）：

□△○×　□△×○　□△○×
□△○×□
×○△□　×○△○　×○△□
××○○□
×△○□　×△○×　△×○□
××△△□

最终BOSS的最终形态只有利用雷光丸吸附，再使用光之剑，其它任何攻击均无效。

附录：

一、PERFECT结局

实现条件是失踪的35人、13只小宠物全部救齐，并买到全部43件玩具后通关，通关一遍肯定是不行的。

1. 救人的关键是一定要尽早将占卜师救到，第一章进入すいま森，吸收粉红色植物获跳跃能力，跃上一斜坡即可发现。在城堡和她谈话，其余未救之人的大体方位均有说明，这样仔细寻找不难凑齐。最难的是在盗贼巢穴冰之宫殿大厅右上方的厨师ハーラミン，必须通过一道冰刺才能救到。方法是吸收冰之迷宫内一块砸下的巨石，获取通过冰刺的能力。

2. 13只小宠物每只可加MaxHP25，最后HP应达到500。下面列举其大致方位：ふたご山3只，第二章关底BOSS处1只，缆车管理室附近2只，风之纹章处1只，，すいま森2只，废矿贮水池1只，第五章最后追击毒虫途中2只，王轮书风之卷处1只，废矿地底湖1只。

3. 玩具的购买

每种敌人只要消灭一个，回玩具店就可买到相应的玩具。最后的7枚限定版玩具最难凑齐，在将13只宠物救齐后，去すいま森林迷宫会遇上个大家伙，打倒它就可以买到。限定版“小次郎”需和村长邻居交谈后方可买到。在前面4个限定版玩具凑齐后，BOSS的3种形态玩具才会出现。

4. PERFECT奖励

稍令人失望：此时你的通关纪录会变成红色，当然还会看到一张精美的角色全家福，只此而已。至于是否还有其它东西，笔者时间仓促，未能及时研究。

二、传说武具和特技

特技只要在35人救齐后，回城堡找他们谈话即可学全。6件传说武具其中有3件是过关的必要条件，前文已提及，下面列出其它3件位置。

蓄力加快（サムライダマツイ）：废矿贮水池

自我鉴定道具（エキシャゴー グル）：すいま森水之纹章解放后

野营睡眠效率UP(でんせつのれぶくる)：救得纺ぎ手エイランチ，在城堡找她谈话，3天后再找她得到。

武士枪手·斩(RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN)

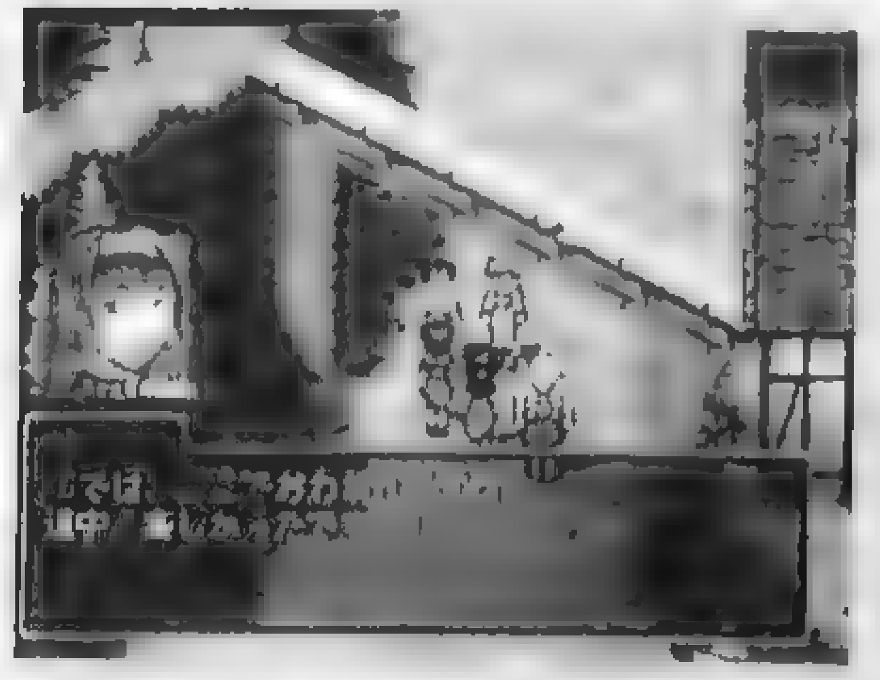
PS　ACT　UEP　SYSTEM　1998 年

UEP SYSTEM [illegible] PS 上[illegible] I& II（COOL BOARDERS）[illegible]《武士枪手·斩》

游戏以主人公斩的[illegible]展开，在 3D 构成的西部城镇中，利用手中的刀枪劫富济贫、铲除恶党。游戏的感觉与《天诛》十分相似，只不过少了一分诡秘，多了一丝血腥。斩可以利用手中的刀消灭疯狂的敌人，在一定时间内连续击败敌人，可以获得"KILL COMBO"的奖励。此外还可以使用枪来对付远处或刀攻击不到的敌人，由于没有弹药数量限制，射击时的痛快淋漓不言而喻。UEP SYSTEM 的开发人员告诉玩家："放松你过于紧张的神经吧！"

幻想水浒传Ⅱ

PS　RPG　KONAMI　1998 年冬



作为 PS 上第一批 RPG 大作之一，《幻想水浒传》丰富的人物、感人的情节一定让很多玩家记忆犹新吧。可以说前作在 1995 年的登场着实让我们领略了降生不久的次世代机的魅力。《幻想水浒传》的音乐水准也属不俗，笔者至今对主人公房间中那首动人的吉他曲情有独钟。经过 3 年的筹划酝酿，《幻想水浒传Ⅱ》继承了前作诸多受欢迎的要素并加以丰富后，将于今冬在 PS 上推出。

玩过一代的玩家知道，《幻想水浒传》与中国古典名著《水浒》并无什么关系，只是为数 108 名的同伴正合天罡地煞之数，它的故事另有一套。制作者之一村山吉隆打算将本作与前作的故事连接起来，让广大玩家看到一个丰富变化的世界。游戏中的设定也是在前作故事发生 3 年后，主人公与有着同样宿命的伙伴 108 人在乱世中拯救世界，再一次创造了传奇

游戏中登场的人物多达 150 人以上，且每人均有一段自己的故事，因此游戏中的文字信息是前作的 3 倍以上。游戏强化了战斗系统，玩家可以从 108 名战士中任意选择 6 名组队战斗，与前作不同的是，"108 将"中不光是人类，还有动物或异生物登场，因此组队战斗的配合更加丰富多彩。108 名战士大部分是经过重新设计描绘的新角色，另外前作中出现的某些角色在满足某种条件下也会登场，玩家会发现经过 3 年的考验，他们已成长不少。本作仍采用了前作中的"纹章系统"，即角色将不同的纹章"寄宿"于身体中后可以使用强力的魔法和攻击技。本作中每名角色最多可以寄宿 3 枚纹章，因此其魔法攻击力增加许多。另外值得一提的是游戏的演出效果，不仅我方攻击效果强化，敌人的攻击也是多种多样，且效果十分震撼

游戏中增加的一个新系统是交易所买卖系统，除了打倒怪物赚钱外，在不同的交易所利用价格上的差异赚钱也是本作特色之

9 月 3 日发售的《燃烧战车 SOLID》将附带《幻想水浒传Ⅱ》体验版，由于《燃烧战车 SOLID》在 E3 获奖，这将是一套备受瞩目的组合

STRIKERS 1945

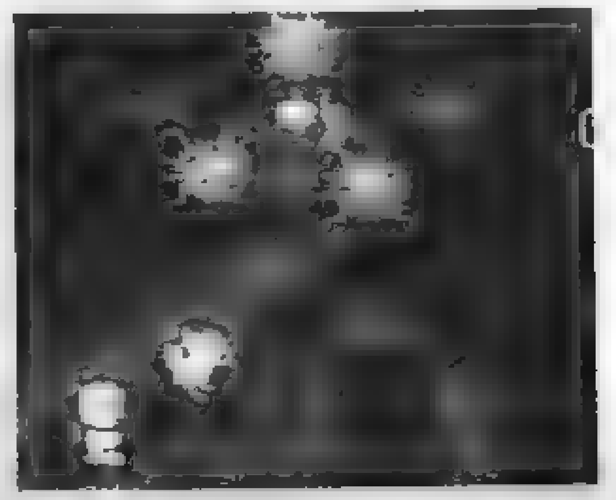
SS/PS　STG　彩京　1998.10.22

1995 年曾在街机上引起了射击游戏风潮的这款《STRIKERS 1945》终于将同时在 SS 和 PS 上亮相。游戏舞台设定在第二次世界大战即将结束的 1945 年，美国国防部的秘密武器数据某日突然外泄，为了避免意料之外的战争，联合国特殊部队"STRIKERS"被再次召集参加这次神秘的军事行动。

游戏中可供玩家选择的飞机共 6 种，共有 8 个关卡等待挑战，游戏的操纵方法很简单：射击键和爆炸键加上方向键。系统不外乎增加辅助武器、僚机掩护攻击及 3 段力量等级提升。游戏强调的是紧张刺激的感觉和绚丽多彩的画面。在枪林弹雨的战场上空，玩家控制我方战机一举击毁威力无比的敌巨型战舰，凭借的是勇气、信心和少许侥幸心理；而当众胜利后的兴奋之情难以言表。暂时放下令人头晕目眩的 3D 冒险游戏，忘却百思不得其解的文字 RPG，与朋友一起痛痛快快乱射一番，之后大家定会异口同声地说："过瘾！"

陆行鸟之不思议迷宫 2

PS　RPG　SQUARE　1998.12



在 SQUARE 和 CHUNSOFT 共同开发的《陆行鸟之不思议迷宫》中，可爱的陆行鸟第一次当上主角，摇摇晃晃地风光了一气。其续篇即将在今年年底上市。前作中的迷宫随机生成系统被继承，本作另增加了陆行鸟伙伴系统，提高了迷宫的复杂程度，游戏性更值得期待。

在前作中，陆行鸟活动的范围仅限制于村中及一个迷宫内，在本作中陆行鸟不仅可以走出村落冒险，还可以进入村子周围存在的遗迹、古堡等迷宫，据悉还有像要塞、庭园之类的迷宫。迷宫中还增加了地形高低差的概念，目前在游戏的具体影响效果尚不明。游戏开发者之一中村光一认为，陆行鸟的伙伴系统是本作的 KEY POINT。同其他伙伴共同探索迷宫是游戏最大的乐趣(让人不禁想起了《DIABLO》)。SQUARE 的坂口博信已决定将陆行鸟游戏系列化，本作系第 1 部，第 2 部将是明年春天发售的《陆行鸟赛跑——通往幻界之路》。坂口称，该系列共 4 部作品，其余两部正在酝酿中。他认为该系列的第 3 部作品应该可以在认知度和销售额上超过 FF 系列。今后的 SQUARE，就是陆行鸟的 SQUARE。

幻想传说(TALES OF PHANTASIA)

PS　RPG　NAMCO　1998.12

超任上的 48M 同名大作在笔者印象中是唯一一部带有主题歌曲的 SFC 卡带游戏，而去年以其为基础制作的《命运传说（TALES OF DESTINY)》，令不少 PS 玩家再度感受了 NAMCO 在 RPG 制作方面的独到之处。由于该作品在 PS 上获得玩家普遍好评，NAMCO 决定将其超任原版本移植 PS，这就是今年 12 月即将发售的这款《幻想传说》。

从 16 位机升级至 32 位，如果仅仅是完全移植似乎显示不出 PS 优越的机能。因此 NAMCO 除了追加片头及片尾动画外，对游戏画面系统及故事情节设计都有了显著强化。首先在村落、教会等建筑物中的平面图像，PS 版画面较之 SFC 版更鲜明亮丽且逼真细腻，在地图上移动时一改超任的模拟立体图像而成为真正的 3D 多边形画面，视觉效果更加流畅。在战斗系统上除了增加部分新技和连续技，可以实现更丰富的攻击效果外，更加强化了全体角色的速度和主人公以外角色的 AI。对于没有尝试过 SFC 版本的玩家，这个机会绝对不容错过；而 SFC 的玩家也完全可以把它当作一部怀旧精品来细细品味，也许你会有新的感觉和惊喜。

勇者斗恶龙Ⅶ(DRAGON QUESTⅦ)

PS RPG ENIX 时间未定

1997年1月ENIX宣布将在PS上推出《DQⅦ》，[illegible]发[illegible]心中的[illegible]总算[illegible]了

打看画面，给人感觉很像《最终幻想战略版》，[illegible]构成的中世纪欧式风格城堡，头戴[illegible]身披绿色的"农民"主人公，手持长剑的[illegible]等，的确有浓重的ENIX风格，几乎就是将《勇者Ⅵ》"立"了起来。DQ系列的世界观被完整地继承。

以主人公为中心，游戏画面可以变换，与《XENOGEARS》和《光明力量Ⅲ》等类似，但细腻程度胜过前两者，ENIX的开发能力确实不俗。游戏画面色彩艳丽，这也是ENIX为32位机[illegible]

[illegible]ENIX一时瑜亮的SQUARE在[illegible]《最终幻想Ⅷ》体验版的同时，[illegible]出了《ANOTHER MIND》体验版，似乎是为了与之抗衡，ENIX也将于11月26日推出一款4枚CD的大容量真人影像扫描游戏，名为《欧亚快车杀人事件》。主人公因为接到去上海修学旅行的助手的电话而坐进欧亚大陆快车，并调查几名教师被杀的事件。游戏中登场的演员阵容十分强大，均是日本演艺界名人。由于采用大容量制作，游戏画面的水准很令人期待。

电车GO! 2

PS SLG TAITO 1998.12

列车驾驶模拟游戏《电车GO!》去年在PS上的推出在国内没有引起什么轰动，游戏画面稍嫌粗糙、速度感不强及操作单调是其受冷落的主要原因。然而在以电力火车（游戏中简称"电车"）为重要交通工具的日本，电车是上班族每日通勤的代步工具，是不迟到不被"炒"的保证，因而人们对电车感觉十分亲切。无论街机版或PS移植版，玩家的反映都相当不错，人们都想做一名安全驾驶正点到达的好司机，于是TAITO又推出了这款《电车GO! 2》

本作丰富了行驶路线，增加了秋田新干线、北越特快和京浜东北线3条路线。由于新干线是著名的高速铁路，本作的速度感会有很大改善。游戏另增加了"时刻表模式"，随时间不同游戏中表现出的气候及车辆状况也不同。PS版独创的"大阪环线"路线以车辆乘客多而闻名，这是街机厅中体验不到的。另悉，TAKARA将于10月在SS上推出《电车GO! EX》，其中增加了没有时间限制的自由运行模式。

再生侠(SPAWN The ETERNAL)

PS ACT/ADV SCE 1998年夏

曾借漫画和电影红极一时的超级英雄再生侠(SPAWN)近日将被请入GAME，SCE开发的这款《SPAWN The ETEPNAL》忠实地再现了原漫画中的内容和风格。玩家将控制主角再生侠由时空间隙开始，超越现代、中世和原始三个时代，打开地狱之门，游戏的最终目的是消灭地狱第8层的支配者恐怖大魔王玛莱博尔吉亚

游戏场景以3D展开，再生侠需要在街道或迷宫中探索，找到钥匙等道具方可顺利前进。探索中会遇到各种机关和陷井，遭遇敌人时还会发生战斗。游戏包含有冒险和格斗两大要素。在3个时代中，再生侠的着装也有所不同。他会根据敌人及机关的不同改变外变，例如在现代和中世，其外表与漫画电影中无异。红色斗篷迎风飞舞。在原始时代，游戏中独创的再生侠将登场，你为野蛮SPAWN，攻击力有所上升

向所有热心助人的玩友致敬!!!

会诊

取药处

1.《大地传说Ⅱ·命运守护神》(PC)

问：我在墓地中用钥匙打开一个碑，出现一个地下室，把三个不同颜色的珠子放入盘中，与一鬼对话后，得到一个不知何用的物体。攻略上说应该找尸体，我咋找也找不到，请大虾们帮帮我。

答："鬼"为古代德拉考得巫师的灵魂，要用神奇护套与他交流，他身上有你所需的银叶子。他给你的是用来装骨灰的罐子。出墓地，穿过废墟北边的河流。在一间屋的2楼发现一条秘道，顺秘道来到河边，过桥沿河一直走，在尽头右边的屋子里即可找到巫师的尸体。把它搬到旁边的祭坛火化后，装入骨灰罐中。

（广西柳州 杨明锋）

2.《盟军敢死队(Commandos)》(PC)

问：在第三关中，间谍(spy)已偷到德军制服(enemy uniform)，并已进入southern gamp杀掉了能杀掉的德军士兵，但怎么也不能把电网的电源关掉(shut down power to the electric fence)，游戏无法进行下去，万分着急，求助。

答：敌营中有座亮着红灯的小屋(配电房)，间谍此时不要进屋，沿小屋面向玩家的墙壁仔细搜索。当光标找到正确电闸位置时变为手柄形状，拉下电闸即可（注意不要与开门混淆）

（天津 李强 刘方）

其实在第三关里只需完成三个任务就可以取得胜利了

第一个任务：只需蛙人和间谍来到北面的敌人军营中取得一件敌人军官的衣服即可，无须多伤人命（在这个游戏中我们需要的是头脑，而不是暴力）。

第二个任务：这回该我们的间谍和爆破手两位仁兄出马了。先靠间谍老兄的毒针、肩上的徽章和爆破手老兄的"陷阱"干掉桥头的巡逻哨，然后间谍干掉南部军营中一些必须见阎王的岗哨，再用自己肩上的徽章吸引住敌人的注意力，同时让爆破手偷偷地溜进军营，偷走地上的两枚炸弹，ok，本任务结束。

第三个任务：让爆破手将刚刚得到的炸弹设置于南部桥头与那个圆柱形炮楼之间，一声巨响以后，桥被炸了一个大裂缝，与此同时，桥的另一端的空地上出现了一辆大卡车。好了，我们的英雄们可以凯旋了，卡车又将他们送往下一个目的地……

（北京 关鸿炜）

3.《第11小时》(PC)

问：在游戏开始后，我已经把大厅里的国际象棋和一层书房内的摆书谜题破解了，可在二层卧室内的数字题（在床边，像收款机一样的东西，上面写着162 00，下面有16个数字按钮）却怎么也解不开，是否将其减至零？

答：通过按键让收银机上左右数字相等，便可解开这道谜题。当按下一数字键后，收银机左边数字减去该数值，右边数字则加上该数值。规则是按键顺序要上下一致，如按上排第3键，则必须再按下排第3键。显然最终应使收银机左右两边同为81。这里提供一种解法：按上排左起第3键"1"，再按下边的"10"；按上排左起第4键"25"，再按下边的"25"；按上排右起第1键"10"，再按下排的"10"。

如果不明白谜题的规则，可以查看游戏中笔记本电脑中的HELP选项，而且还可以让它来帮你解题。

（北京 王之鑫）

4.《魔神战记2》(PC)

问：打火龙一关，装冷冻液的神奇瓶子怎样找到？怎样才能打败火龙？瀑布里的财宝如何得到？

答：在打败独眼巨人后，村长送给主角苏比特酒。普力滋姆村有位叫雷德的退休海盗头子，给他酒喝后从"醉歌"中得知进入瀑布洞窟的方法。去玛姆村外瀑布按北西东南的顺序调查4根石柱，进入后即可找到神圣水（装冷冻液的神奇瓶子），有了它再配合水系魔法便可轻松战胜火龙。

（重庆 黄健）

5.《梦幻之星Ⅳ》(MD)

问：封面上画的珐儿的武器在游戏中是否存在？

答：应该说是存在的。观其形，为爪类武器(クロー)；品其意，应为最终武器。所以此物为ヅエノサイドクロー，在空中之城的一间大房子中可以找到。它带有デイームム魔法，对敌的伤害力极大。另外在第三惑星上有个不可思议谷（神猫洞），洞主会送给珐儿一件特殊爪形武器シルバータ

久之,成为仅[illegible]儿的特技表[illegible]

[illegible]

6.《生化悍将》(3DO/SS)

问:第22关[illegible]完影像,等敌[illegible]甲,如大电脑[illegible]

答:EINSTEIN

[illegible]

7.《忍者武雷传说》(MD)

问:在第6章凰川之国中为何打倒全部敌人[illegible]

答:敌人全灭后让武雷至左下方村中一民居内,取得[illegible]即可过关。另:右上村庄有武士清长可救,过关后其[illegible]并得到钱

(广西[illegible])

8.《龙之力量 II》(SS)

问:如何才能打败最后一位君主(地图北方[illegible])统一大陆?

答:令主角带师团到幻影之塔,打败那里的敌人[illegible]政,内政之后令主角打到大圣堂,会出现最后一位君主与主角对话并归顺。内政之后大陆便统一了,但真正的故事才刚刚开始,剩下的留给大家自己研究吧

(黑龙江富锦 [illegible])

9.《敦煌传奇》(SS)

问:如何才能正确拨动八角算盘?

答:注意老者的提示"眼见为假,身向为真",正确数字如下:

3115

1114

7112

(广西柳州 郑明清)

10.《少女魔法师 II》(PC)

问:怎样才能找到"极乐鸟的羽毛"?

答:先回家找蓝慕,到家后看到门上的纸条,立即赶到"冰之城"询问极乐鸟的事情。蓝慕说极乐鸟其实就在家的附近,但回家后怎么找也不见。到广场探听得知猎人知道,赶去市场找猎人。猎人说可以用弓箭射杀,但最好选2。回家见到怀兹,怀兹要求学习"风之曲魔法"。找到材料后去贤星塔向米斯蒂学魔法。再回家后使用"风之曲魔法"便可得到"极乐鸟的羽毛"。

(广西柳州 吴长亮)

候诊室

1.《野兽与乡巴佬》(PC)

○在第30关时,在地图右下方找到一個尸墓地,前面还有[illegible]说"能够控制魔鬼的钥匙[illegible],在途中,您必须为此牺牲一个勇[illegible]还有墓地旁有一个被墙围[illegible]

(北京 吴子萌)

2.《凡尔赛宫廷疑云》(PC)

[illegible]第3幕后,只能在"金星大厅"、"战争大厅"、"火星[illegible]"等处活动,在拿到羽笔、纸、撞球杆后又[illegible]找到"邦田先生",他拒绝给我[illegible]请问怎样找到线索继续下去?

(宁夏银川 张晓磊)

3.《绝地风暴之交叉火力》(PC)

[illegible]存者中一关,刚开始时只有一名工程师,向东走发现[illegible]建筑物,后有援军。击毁该建筑物后,为何还是无法到达[illegible]高地?请问如何通过本关?

(江苏吴江 罗韧)

4.《凯兰迪亚传奇3玛尔寇的复仇》(PC)

在凯兰迪亚时如何伪装自己?有什么条件才能离开凯兰迪亚去猫岛?在第四期中说的威廉国王的照片在哪里?VOICE OF REASON指什么?在玛尔寇家旁边的三明治店有什么用?

<wumj@pub1.fz.fj.cn>

5.《最终幻想VII》(PS)

○在拿到潜艇后,在海底和沙漠中各有一怪物,体力狂高。海中的那个我用了7个圆桌骑士的召唤魔法,打掉它7*13*9900的体力。它没死,然后放了一不知名魔法,我每人被打掉9999的体力(必死?!)。沙漠中的怪物更加厉害,请问如何处理这两个怪物。我知道可以不理会它们就可以把那个非常弱的赛菲洛斯干掉并通关。所以我只想问如何干掉那两个近乎不死的怪物?还有一小问题,那只猫有两个以上(含第2个)的Limit技吗?如有,如何习得?

<huangdn@163.net>

6.《极度恐惧》(SS)

○请问玩到主角的伙伴在小鳍角号里被怪物杀死后要做什么关键事情?

(广东广州 冯永辉)

○打死第1个BOSS并关闭导弹发射系统,警报响起,在限定时间内要逃离潜艇,按原路返回出口被封,请问如何逃脱?

(江西南昌 刘炜)

7.《武藏传》(PS)

○第4章在巨大风扇下面地道中取得1个齿轮后,往下如何进行?怎样取走剩下3个齿轮?

(山东济宁 伟伟)

8.《陆行鸟之不思议迷宫》(PS)

○请问第3关到底有几层?我已打到第600层了。有没有尽头?

<UNQICB@[illegible]com.cn>

9.《凝望骑士》(PS)

○如何看到[illegible]和[illegible]久子告白的结尾?隐藏人物今井由香怎样才能介绍?

(上海 杨山)

10.《浪客剑心·十勇士阴谋篇》(PS)

○冒险队伍到达灵山后,[illegible]次到山脚的屋子里都无人,故事如何进展下去?

(浙江乐清 黄宇)

11.《龙之力量 II》(SS)

○选择トリスターン王国游戏,统一大陆后应如何继续?是否与レニ未投降有关?选择トラドノア王国游戏,打下40座城池后,与地图左上角的国家トバス无道路相连,请问如何进行下去?

(黑龙江富锦 单秉森)

12.《火炎之纹章·纹章之谜》(SFC)

○第2部(21至42章)中共有多少人可以成为伸间?40章结束时5颗宝珠(圣石)集到圣盾上,请问能否将其留至最终章使用?

(北京军区 康悦)

秘方心得

一、《梦幻模拟战V》(SS)

1. 隐藏商店:在进入购物画面前输入R、下、L、Y、X、B,听到效果音即成功。

2. 选听人语、效果音及音乐:在PRESS START画面输入右、右、左、Z、A、X、Y。

(云南昆明 蓝星)

二、《饿狼传说 Special 强化版》(PS)

1. 欣赏影片:

使用任何角色在单人模式中通关后,回到标题画面便可选择"附加模式",可以自由欣赏片头、示范画面与破关角色的片尾

2. 欣赏画集:

使用任何角色打倒基斯Geese.H,并在单人模式中通关后,回到标题画面,在附加模式中便出现"画集"的选项,在此可自由欣赏片头、示范画面与破关角色片尾等所使用的画像。

三、《私立正义学园》(PS)

使用隐藏人物:

选择比奈田、夏、蒂凡妮、响子等其中之一为主角,另外随便选一名伙伴,通关单打模式之后即可;可以自由接关、结局好坏也无所谓。然后就可以使用穿上不同衣服出现的比奈田、夏、蒂凡妮、响子了。

四、《Q版赛艇》(PS)

1. 相同船只对战:

选择自由竞赛Free Run,在路线选择画面上按↑↑↓↑×再选择Q版赛艇,这样全部的船只都跟玩家的一模一样了。

2. 自由航行:

不管用什么模式开始,将出发顺位设定为第8名BILLI,用20Q海里以下的速度往终点前进。等通过终点之后就可自由航行,不必担心时间地四处寻找宝箱。

3. 变更玩家名字:

在状态画面中,按下←→←→←→← × 就可切换成名字编辑画面,可以自由编辑玩家的名字了。

五、《机甲特警队·觉醒篇》(SS)

打开机器电源后,在VING的标题出现前先按住L、R与开始键,便可使用以下秘技:

1. 欣赏事件:

在机能画面按下开始键,选择事件播放,就可欣赏游戏中全部的事件,其中以黄色显示的事件必须换CD才能看

2. 人型兵器可不断行动:

在模拟模式中,按住开始键不放,再选择我方行动已经终了的人型兵器,便可让他们以行动力全满的状态再度行动。此秘技可以不断使用。

3. 隐藏选单:

在游戏中按住开始键不放再按Z便可呼出隐藏选单。其中包括变更我方驾驶员的等级与强迫结束战斗等。

六、《赛车之爱》(SS)

欣赏隐藏广告:

采用故事模式进行游戏时,在加油站打烊的时间(晚八点到早七点)可选择平常无法选择的CM指令,看一下ESSO的机油广告。

七、《生物危机2振动版》(PS)

金手指密码

HB:8007E7A00C8

火箭筒:800CCB68FF11

色带:800CCB6CFF1E

随时置物箱(按L2+○):

D00C646C0002

800CC5C8E5B0

D00C646C0002

800CC5CA0002

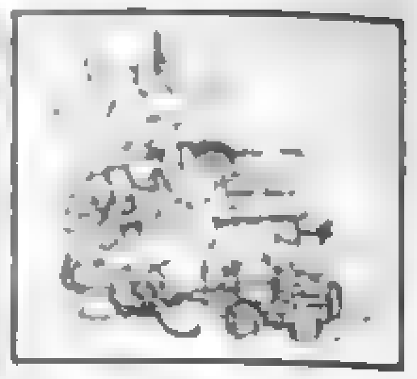
随时记忆(按R2):

D00C646C0005

800CDC800001

(北京 旺仔)

编辑:刘威



捷径加油站

"微星"专辑

问：为什么MS-4419显卡的驱动程序在Windows NT 4.0和Windows 95下安装不上？

答：在Windows NT4.0下，您需要先安装Windows NT 4.0的Service Pack3，然后再安装MS-4419的驱动程序，就会正常了。但一般NT中未附这个补丁程序，它可以到微软的网站上找到。在Windows 95和一般LX及BX主板上，则需要先安装USB接口的支持程序，才能将MS-4419的驱动程序正确安装。要注意USB的支持程序就象Win95一样也分中文和英文两版，千万不要装错，一旦装错，MS-4419就无法正确安装，而且USB支持程序的删除也相当麻烦。USB驱动程序可以在Intel的网站上找到。在Windows 95和MS-5169主板上，由于Intel i740显示芯片是Intel为PentiumⅡ架构设计的，因此在MS-5169上需要Ali的一个AGP驱动程序。安装时，先安装USB程序，再安装Ali的AGP驱动，再安装MS-4419驱动程序，最后再将Ali的AGP驱动程序安装一遍，就能正常工作了。您可以到Ali的网站上找到所需的最新驱动，而MS-4419包装盒内会附带Ali的AGP驱动。在Windows 98和MS-5169上，不需要安装USB程序，但是仍然需要安装Ali的AGP驱动

问：为什么Matrox的G100显卡在MS-5169上会花屏？

答：如果您的MS-5169是1.x版，需要将BIOS升级至1.4以上版本；如果是2.x版，需要将BIOS升级至2.2以上版本，就可解决花屏问题了

问：为什么使用MS-5169不能Win95软关机？

答：在使用MS-5169主板时，您会发现Win95软关机之后，屏幕已经暗下来，而CPU风扇却还在转动，这有可能是两个原因引起的：首先检查一下主板CPU跳线SW1，在SW1中的第6个跳线是否正确设置为"0"，此跳线与电源管理有关，若设置为1，则会导致不能软关机。其次检查下电源。由于现在主板大多数是ATX架构，对ATX电源质[illegible]，有其一定的规格标准，与规格相差越大越容易[illegible]软关机的现象。用户在购买ATX电源时可以[illegible]电源上所标示的电压以及电流规格，其中有一项为"+5V"的SB电流，这项指标应在大于"0.5mA"，但目前许多ATX电源的这项指标只有0.1mA

问：为什么D-link的网卡和MS-4417在一起时，Boot Rom不能启动？

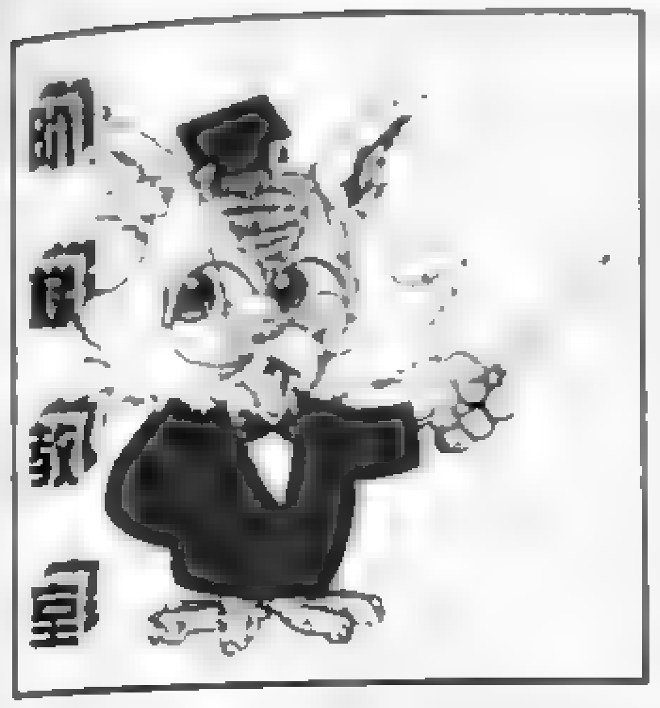
答：以往显卡的Video ROM不超过32K，那么网卡I/O地址占用C800时不会有任何问题，但现在显卡的Video ROM越来越大，有许多已超过了32K，这样就会在C800上与网卡I/O地址有冲突，引起Boot Rom不能启动。这种情况同样反映在主板BIOS上，"高阶COMS设置"的"C800,16K Shadow"这一项是"Enabled"时，会造成Win95启动失败

问：为什么我的HY内存在MS-6116上不兼容？

答：首先要分清一个概念，内存条的生产厂家和内存芯片的生产厂家，两者含义是不同的。通常我们在市面上所说的类似"HY内存条"大多指内存芯片生产厂家，并不代表这条内存就是这家厂商生产的。而内存条的好坏除了芯片的原因外，内存条本身的设计和制作工艺都会对内存的质量有很大影响。因此通常所说"原厂出的内存"就是指内存芯片和内存条是同一厂家所出。当然原厂的内存条相对较贵，大多数人都不会去购买。不过实际选购时可以选择制作较好而价格又相对原厂便宜的产品。一般人会认为主板不兼容内存是主板的问题，其实要主板兼容内存即放宽对内存的检测要求，而质量不好的内存对您的系统会有很大影响，虽然可能一时不会发现，仍建议您不要因一时的便宜而以牺牲系统性能和使用寿命为代价

本栏目特别鸣谢微星科技有限公司北京办事处提供技术支持

本栏编辑/Chance



Microsoft 的复活节彩蛋

■文/周　强

编程不是一件轻松的事情，特别是编写那些大型商业软件，就更令人头疼了，所以很多程序员都喜欢在自己的"杰作"中隐藏一些很有意思的东西做为调剂。由于一般不容易找到，通常我们都把这些小东西（某些有趣的设定）称作"Easter Egg"—复活节彩蛋。

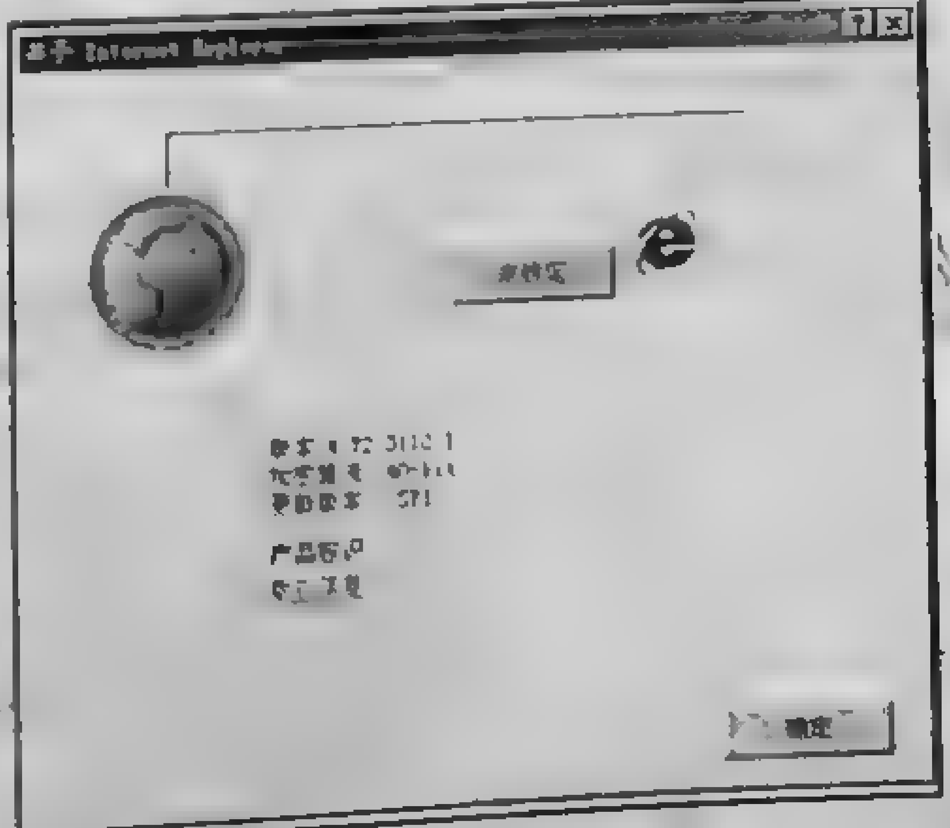
Windows95 部分

一．只有影子知道

高亮任何桌面图标（只要单击一下即可），按［F1］呼出帮助，选择"Find"栏，如果这是你第一次运行这个帮助文件，还要按几下"Next"跳过文件向导。然后：

1．按下"Options…"按钮，在复选框中选择"All the words you type in order"；

2．从"Show word that"下拉菜单中选中"Begin with the charecters you type"，按"OK"返回"Find"栏；



（图1）

3．在文本检索框中输入："Who knows who built this tool?"，接着按住［Ctrl］+［Shift］，单击"Clear"；

4．再次按下"Options…"按钮，将刚才的两个选项分别改为"At least one of words you type"和"Contains the charecters you type"；

5．返回"Find"栏，检索"The Shadow knows!"，再次按住［Ctrl］+［Shift］，单击"Clear"。

哈！程序员名单出现了……

二．Bill Gates 的马？！

在Win95启动过程中，当鼠标刚刚出现在黑屏中央的时候，马上按下［Ctrl］、［F6］、右［Shift］和［Del］，然后点击鼠标右键，如果你在自己屏幕背景壁纸出现以前完成了这一切，就会看到Bill Gates的马。

Windows95OSR2 和 WindowsNT4

如果你使用的是Windows95 OSR2，那么请进入屏幕保护设置，选择名为"3D Text"的屏幕保护程序。单击"Settings"，将里面显示的文字改成"Volcano"，再去运行这个屏保，里面的文字就会变成Windows程序员的名字。

如果你使用的是WindowsNT4，那么除了能够使用以上的"秘技"以外，还可以再试试"Not Evil"或是"I love NT"。

Internet Explorer4.0

在"帮助"菜单中选择最下面的"关于Internet Explorer"。当"关于"屏幕出现以后，按住［Ctrl］

键，用鼠标将 IE 的标志拖拽到地球图标上，不要松手，继续向右拖拽，这时写着“Microsoft Internet Explorer 4.0”的图片就会移开，留下一个“Unlock”(未锁定)按钮；松开鼠标，按一下这个按钮，这时就会发现，那个“地球”图片开始“跳舞”了，这时再按住［Ctrl］，将 IE 图标移动到“地球”图片上……(图 1)

Access97

一．开发者名单

先创建一个新的普通数据库，然后新建一个表并将其保存成名为“Go Speed Racer Go”的文件；选择“帮助”菜单中的“关于”，然后右键点击那张位图。

二．让我的电脑笑起来

在菜单栏中，选择“帮助”去检索关键字“happiness”或“smile”，这时检索的结果中就会出现“Make my computer smile”的条目

Excel97

新建一个 Worksheet，按［F5］，输入“X97：L97”后回车，按一下［TAB］后按住［Ctrl］和［Shift］键，选择“工具”栏上的“Chart Wizard”，然后你会发现……呵呵，你可以使用鼠标来控制方向，左键向前右键向后。去看看程序员给你留下了什么？

PowerPoint97

打开 PowerPoint97，选择“帮助”、“关于”，点击 PowerPoint 图标。

Word97

一．启动画面

选择“帮助”、“关于 Microsoft Word”，这时按住［Ctrl］＋［Shift］＋［Alt］，单击“确定”按钮上面的水平线，Work97 的启动画面就会出现。

二．ZZZ

在 Word 中[illegible]“zzz”，[illegible]中间，然后运行拼写检查，看看 Word97 对此是如何解释的吧！

三．[illegible]

新建一个 Word 文档，输入“Unable to follow directions”，[illegible]这句话，然后按［Shift］＋［F7］……

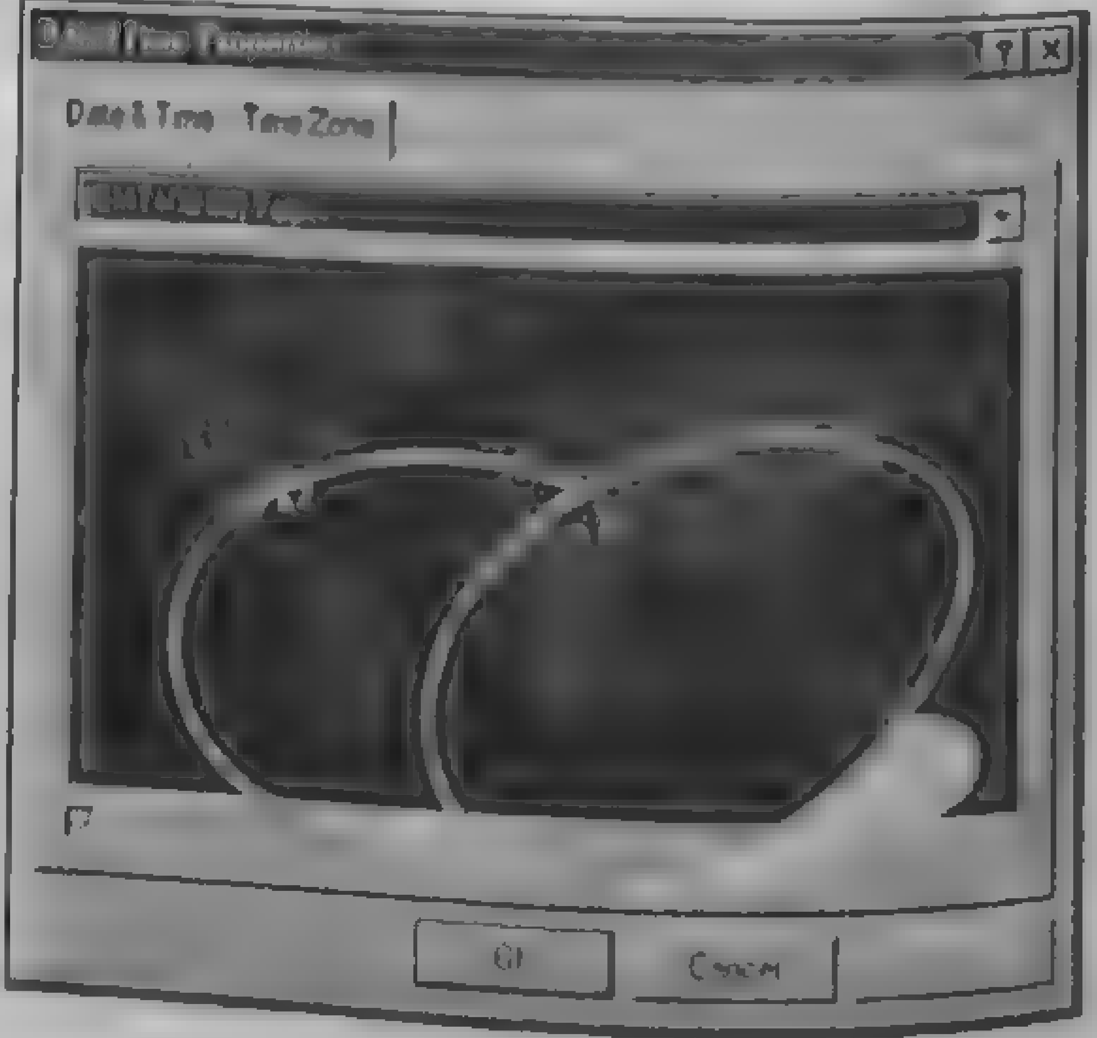
Word Viewer

在“帮助”、“关于”…中，按下［Ctrl］＋［Shift］后单击 Word Viewer 的图标。

Windows98

要看到 Windows98 的复活节彩蛋，请试试下面的方法：双击状态栏中的时间，就会激活“日期/时间”属性，切换到“时区”栏。按住［Ctrl］键，将鼠标指向埃及的孟菲斯，不要松手；这时将鼠标拖到美国田纳西洲的孟菲斯，松开鼠标（不过别移动）；再按刚才的方法拖动鼠标：从田纳西洲的孟菲斯到美国华盛顿的雷孟得，松开鼠标……这将是你见过的最精彩的复活节彩蛋！！(图 2)

我亲爱的 Gates 先生，你还有什么没告诉我们呢！



（图 2）

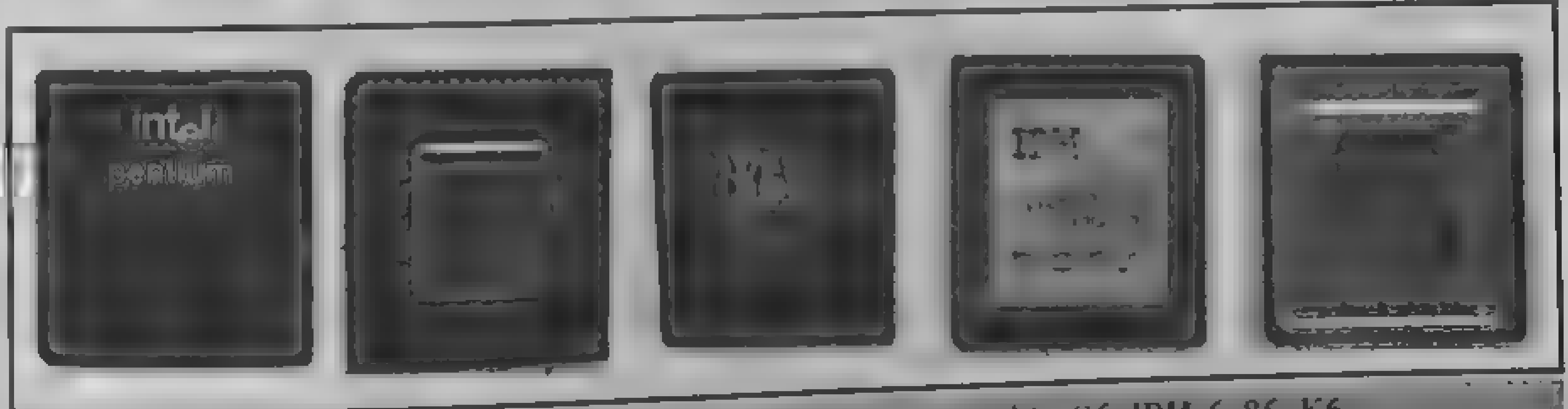
星星点灯（续）

—PII、K6－2& Celeron 大演练

“战国时代”来临

当初 x86 流行时，我们无从选择，只有紧跟 Intel 的脚步，不断更新自己的电脑，从 286 到 386 再到 486，真有些疲于奔命。到了“奔腾”时代，AMD 和 Cyrix 的掘起终于使日益成熟的广大用户不再只能有唯一的选择。

1997 年初，Intel 耐不住对手的纠缠不休，使了个“金蝉脱壳”之计，推出独有的 Slot1 结构 Pentium Ⅱ处理器，希望最终将 PC 由 Socket7 转到 Slot1，从而致对手于死地。不过事过境迁，此一时彼一时，Intel 已不再象过去那样有号召力，用户也已厌倦了这一套，昂贵的 PⅡ在广大用户面前似乎不再那么有吸引力……



[illegible] Socket7 一族－Pentium、PentiumMMX、IDT Winchip C6、IBM 6x86、K6

同时另一方面，AMD、Cyrix 和 IBM 凭借低廉的价格不断扩大各自市场份额，虽说较 Intel 还相差甚巨，但此消彼长，Intel 还是感受到了来自市场的巨大压力，开始考虑应变之术。1998 年 4 月，Intel 率先发布首颗 100MHz 外频、主频为 350MHz 及 400MHz 的 PⅡ，同时为顺应市场需求，又仓促推出用于低价电脑的 Celeron(中文译名“赛扬”)系列处理器，这也宣告 Intel 以往一贯采用的单线挤压式的市场策略(即不断以新产品往下挤压，直至最底层产品被淘汰)从此终结，转而采取多线、面向不同需求层次用户推出不同产品的策略。

[illegible] Intel 三大 100MHz 外频 Socket7 主板芯片组 Ali Aladdin Ⅴ、SiS 5591、VIA MVP3

98 年 5 月，AMD 推出同样 100MHz 外频的基于 Socket7 架构的 K6－2 处理器，起始主频为 300MHz；Cyrix 的 MⅡ和用于低价电脑的 MediaGX 芯片也整装待发，再加上新生力量 IDT 的 C6 及老牌军 IBM 的 6x86，还有 Intel 迟迟未能割舍的 PentiumMMX，一时间 CPU 市场群雄并立，硝烟四起，进入“战国时代”。

逐鹿中原，鹿死谁手？

虽说群雄并起，但毕竟实力参差不齐，目前 Intel 仍占据着整个市场 80% 的份额；AMD 正奋起直追，颇有所成；而 Cyrix、IBM 及 IDT 由于种种原因似乎暂时难成气候。

目前市场的“明星”CPU 是 PentiumⅡ、AMD K6－2，Celeron，那么它们的性能究竟如何呢？这次我们作了全面的测试，在此奉献给广大用户作为购买电脑的参考。而在此之前，我们先对这 3 款 CPU 的特点各作简单介绍。

Pentium Ⅱ

采用 Slot1 结构的奔腾 2 代处理器，平心而论，其架构确实比 Socket7 先进，512K 内置高速缓存(Cache)，双重独立总线技术使 Cache 的速度达到 CPU 的一半，且不占系统总线，使整机性能大为提高。特别是 333MHz 以上

CPU	AMD® K6-2/300 MHz	Intel® Celeron® 300 MHz	Intel® Pentium® Ⅱ 300 MHz
主板	微星 MS-5169	微星 MS-6116	微星 MS-6116
外频	100MHz	66MHz	66MHz
内存	64MB SDRAM (ARMAS Toshiba TC59S1608AFT-10)		
显示卡	MS-4433 [illegible] 1.40		
硬盘	Quantum® Fireball SE1300AT (Ultra DMA 33)		
CD-ROM	CD-S340 34x		
操作系统	Windows® 98 (w/DirectX6)		
分辨率	1024×76×8× 64K Colors		

表1

采用了0.25微米技术，350MHz以上的PⅡ更将外频提升为100MHz，使系统性能又向前跨了一大步。不过PⅡ的致命弱点在于Intel过高地估计了用户的接受程度。Socket7处理器已足以应付现有软件，而PⅡ价格虽一降再降，但仍然过高，目前PⅡ233要1400元左右，且是Intel即将停产的型号，而PⅡ350要4000多元，这也导致Intel虽早已宣称放弃Socket7市场，可迟迟未能全面停止PentiumMMX处理器，因为Socket7市场还有很大潜力，在PⅡ未能全面接管之前，Intel不敢茂然行事。

顺带提一下适用于PⅡ的主板，目前有LX、BX、EX三种，其中EX是LX的简化版，而BX在LX基础上增加了对100MHz外频的支持，也是目前最昂贵的主板。这次测试用的就是微星的MS-6116BX主板。

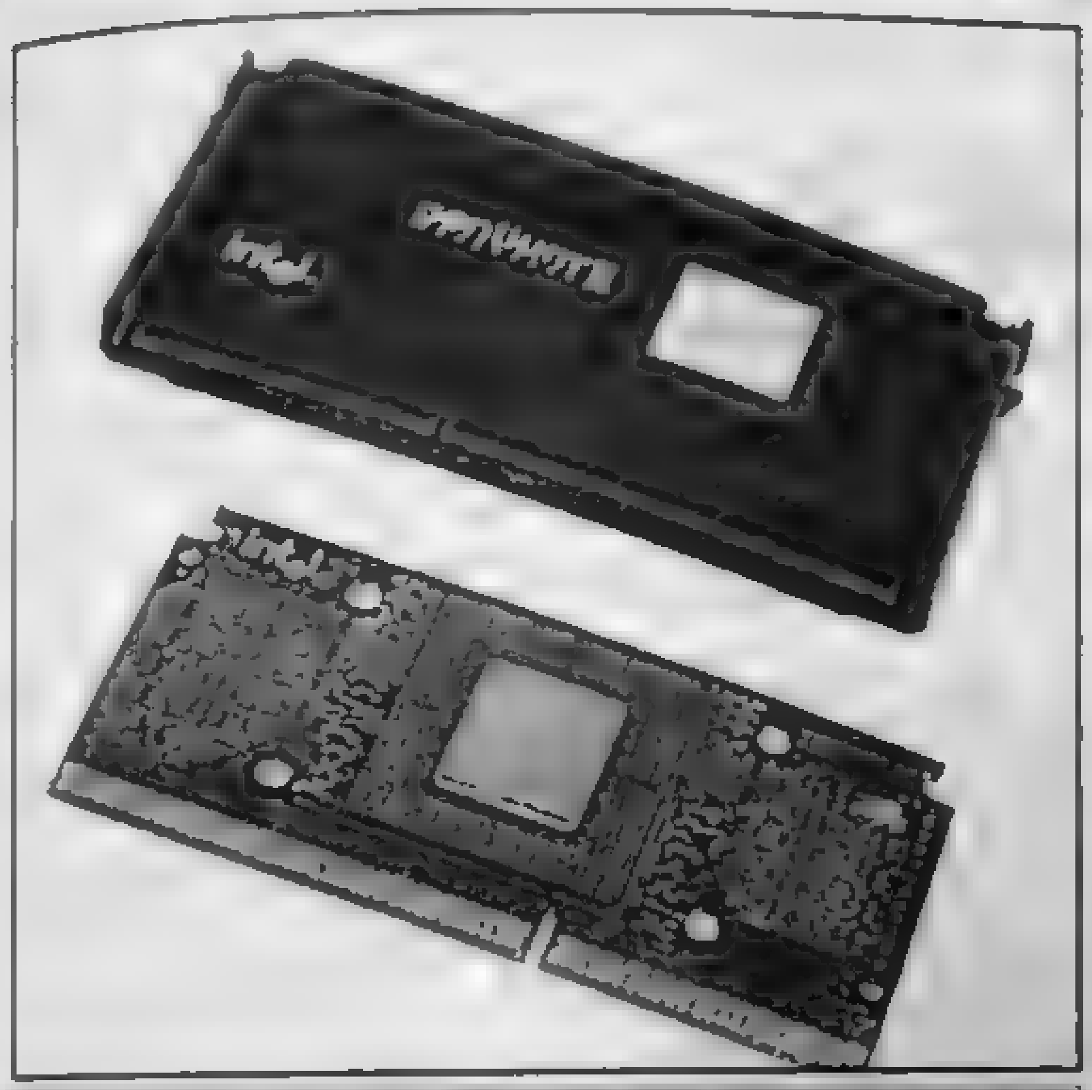
AMD K6-2

K6-2是AMD利用0.25微米技术制造的处理器，极大改善了原先K6发热量大的弱点，核心电压仅为2.2V，内部集成930万个晶体管，外频为100MHz。同时采用超标量MMX技术(SuperscalarMMX)，使其在一个时钟周期内可解码、执行两条MMX指令。最引人注目的要数它独有的"3D Now!"技术，增加了24组专用于3D加速的新指令，用[illegible]系统在3D游戏、CAD图形处理、DVD回放等方面的性能。其技术核心是"SIMD"，即单指令、多数据技术。Intel的MMX也运用到了SIMD，只不过MMX只实现了整数计算的SIMD操作，而3D Now!则进一步将其运用到了浮点运算上，使K6-2在一个时钟周期里最多可以执行4个浮点指令，系统的3D性能大为提高。当然3D Now!技术也需要软件支持，微软新发布的DirectX6中就包括了对3D Now!的技术支持。另外不少新的显卡驱动程序也对3D Now!进行了优化，可以达到同样的目的，相信它今后可以得到更多的软件支持。

K6-2的推出无疑为Socket7市场打了一剂强心针，周边厂商也积极配合，特别是台湾的3家非Intel芯片组厂商：ALi、SiS和VIA，早就推出了100MHz外频Socket7 AGP芯片组，而采用这类芯片组的主板也早已现身。本次测试选用的是采用Ali阿拉丁5芯片组的微星MS-5169主板，这也是目前市场上搭配K6-2最流行的一款主板。

测试项目 \ CPU	Intel® Celeron® 300 MHz	Intel® Pentium® Ⅱ 300 MHz	AMD® K6-2/300 MHz
Winstone98			
Business Winstone 98	18.0	22.3	22.6
WINBENCH® 98			
FPUMark	1380	1560	978
CPU Mark32	372	745	778
Business Disk Winmark98	1140	1250	1280
High-End Disk Winmark98	3010	3420	3690
Business Graphics Winmark98	88.3	138	141
High-End Graphics Winmark98	106	151	149
CD-ROM Winmark98	1810	1960	1890
3D WINBENCH® 98			
3D WinMark	513	680	695
Final Reality 1.01			
2D	3.10	3.21	2.57
3D	2.98	3.57	3.19
Bus Transfer	2.24	2.01	1.83
AGP (16MB)	52.45	85.24	69.14

表2



Intel Slot 1 家族—Pentium Ⅱ、Celeron

Celeron

赛扬(Celeron)是Intel为应付世界范围的低价电脑狂潮而仓促上阵的产物。一句话：赛扬是没有2级缓存的PⅡ。这一点让业内人士大为不满，总觉赛扬先天不足，性能必大打折扣。不过赛扬也是Intel0.25微米生产线的产物，CPU运算性能应与PⅡ相同，只是少了Cache，使英雄无用武之地。目前赛扬有266和300两种版本，价格确是便宜，当前300Mz也仅1000元出头。

测试环境

为公平起见，我们采用同是300MHz主频的3种处理器。特别说明一下，因为100MHz外频的PⅡ从350MHz起才有，而它目前的价格与另两种是天壤之别，我们的目的是让用户知道在花钱差不多的时候，怎样选择最明智，因此我们未采用100MHz外频的PⅡ，而是66MHz外频300MHz的PⅡ。(见表1)

测试结果

(见表2)

测试结果评析

从测试结果整体看，PⅡ与K6-2各有胜负。总共13项测试，PⅡ与K6-2各占6项第一，而Celeron只有一项第一，且其它成绩相去甚远，可见没有2级缓存对系统影响还是很大的，也难怪AMD将对手定为PⅡ而不是Celeron。

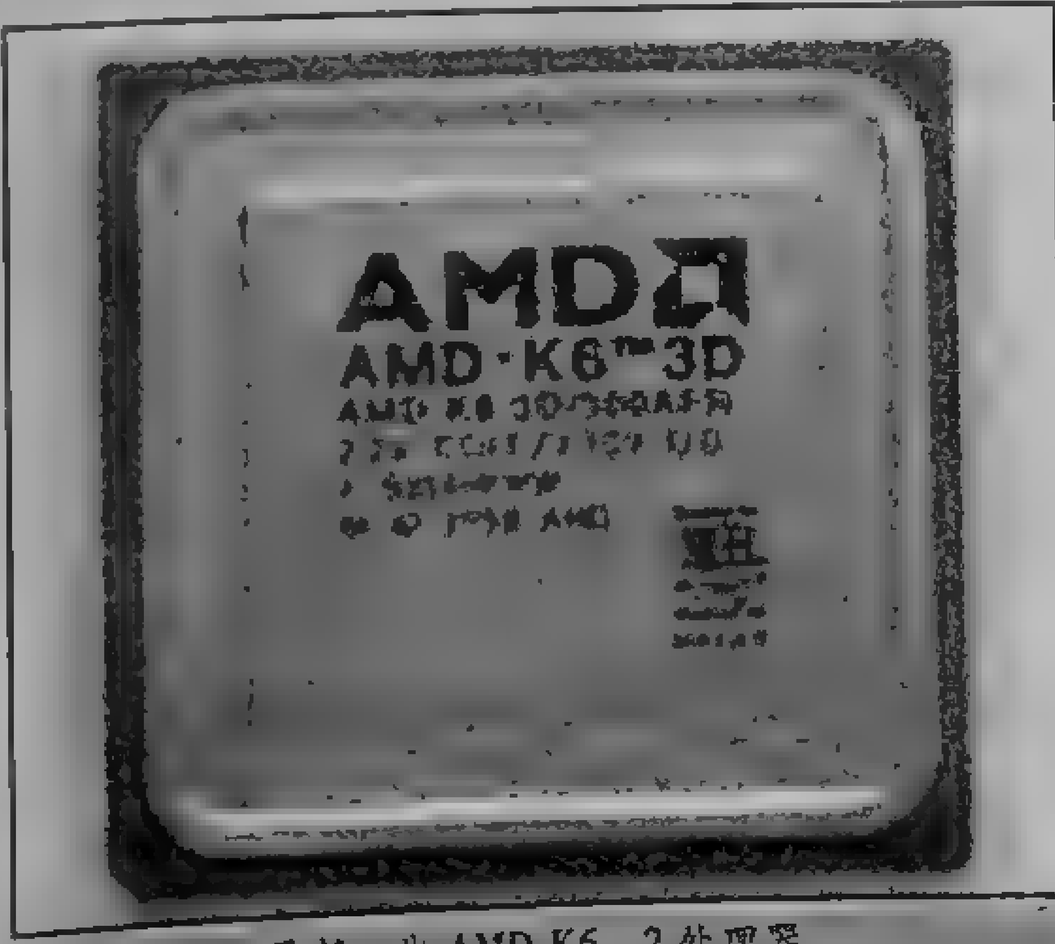
"Business Winstone98"反映系统运行主流应用程序的能力，PⅡ的22.3分与K6-2的22.6分基本持平，而Celeron只得18分，这个结果很好理解，因为这项测试涉及大量的数据传输，由于PⅡ2级缓存的速度为主芯片一半(在此为150MHz)，可外频仅为66MHz；而K6-2的缓存速度不如PⅡ为100MHz，可外频却达到了100MHz，两下相抵，各有所长，自然平分秋色；Cleleron无缓存，外频也只有66MHz，落后许多就很自然了。

在代表浮点运算能力的"FPUMark"上，K6-2同Celeron比都有很大一段差距，这不能不说是K6-2的致命弱点，看来当用户要进行大量的平面图形处理时是不能选K6-2了。在此还要说明，K6-2的3D Now!技术可使3D处理能力加强，并不表示浮点运算能力也得以加强。AMD在浮点运算上的弱势看来至今仍无根本改观。

在"Winbench98"的其它项目上PⅡ与K6-2基本持平，Celeron则有很大差距，想来个中原因还是2级缓存及外频的关系了。

为了看一下3D Now!是否真有如此大的效应，我们还特地测了"3D winbench98"及"Final Reality"。由结果看K6-2在"3D Winbench98"的得分略高于PⅡ，确实较为出色，不过提醒大家，我们用的是DirectX6，已对3D Now!作了优化，若您仍用DirectX5，可能要大打折扣。在"Final Reality"测试中K6-2的3D处理能力却稍逊于PⅡ，估计是因为该软件还未为K6-2进行优化，至于2D处理又涉及到浮点运算，K6-2还是远不如Celeron，这也在预料之中。

看完本文，不知您是否已"芯"有所属，但逐鹿中原，鹿死谁手，我们还只能拭目以待。



最新一代AMD K6-2处理器

《FIFA 足球经理》修改手札

■文/刘璐

《FIFA足球经理》是EA公司久负盛名的一款体育类游戏，秉承了一贯的高品质作风，[illegible]比赛场景、球队与队员资料、灵活的[illegible]战术[illegible]的[illegible]。[illegible]游戏缺点也同样存在：制作人的[illegible]对中国球员存在不小的偏见，象雷东多、贝文和萨拉斯等人的属性指数只有区区60几分，莱昂纳多、伊布拉希·巴等中场球员则被定为后卫，至于中国球员就更别提了，也许是对自己的作品太自信了，EA始终没有推出这款游戏的中文版升级文件。这样也就有了中山大学一位朋友自编的《FIFA98》甲A联赛补丁，也因此造就了我苦苦钻研10余小时才使郝海东顺利转会"曼联"的业绩(图1)。经历了上面的种种不快后，想不想改变天才球员的不公平待遇，想不想让心目中的中国球员转会英伦，或者更大胆一点，想不想象"辫帅"古利特那样身兼球员和教练，傲视五大联赛？如果是，那么Let's go!

在修改前我要特别指出：修改对象是《足球经理》目录下的存盘文件，由于修改过程容易出错，务必在改前另存备份，否则一旦出错，那结果会……反正出错时你就知道了。

1、修改姓名

以萨拉斯为例，如果你只想改他的属性指数，那么可以直接跳到本文第3步。姓名的修改可以用任一文本编辑器，如Win95提供的写字板。打开存盘文件，除名字以外的信息皆为乱码，不过这足够了，用"查找"功能可以找到你的俱乐部及球员。最好找个年龄与你所要改的球员相同的人物下手(因为我唯一不知怎样改的指数就是年龄)。修改时须注意，一定要保证修改前、后的字长要一样，不够的用空格补齐。例如把"圣西尼"改为"徐弘"，把"圣西尼"3字去掉后，在原处写上"徐弘"。由于是中国球员，还要把前面的英文名"Roberto Nestor"去掉，代之以14个空格。

2、修改国籍

以下步骤需用16进制编辑器完成，由于我的UltraEdit已过期，所以选用FPE6.0DEMO版的"EDIT"功能。在"Strong"栏中即可找到所要修改的球员。在"Strong"栏，看左边的16进制数，球员姓名占1行多，先是姓名对应的16进制代码，然后若干个"00"，从这些"0"以后第一个非零数字起，便是要修改的范围。第一字节是国籍，会看到法国人为"1F"、英国人为"1A"，那么中国人呢？是"10"，其实细心些你会发现，在《足球经理》目录下有一个名为"Country.txt"的文件，打开它，许多国家的简称、英文缩写都罗列于此。先确定所需国家名在这一文件中所处行数，将行数减1后换算为16进制，即得所需国籍编码。中国在第17行，减1换算为16进制得10。用此方法，你甚至可以让百惠大人去踢"意甲联赛"。

3、修改场上位置

国籍代码后2字节为球员场上位置描述。前一字节表示位置，位置编码确定方法是：打开目录下"Position.txt"文件，每个位置的英文简写后有两个数字，逗号前的数字换算成16进制为位置编码；后一个字节表示上场顺序："00"为首发上场、"01"为替补上场、"02"为不随队出赛。注意一定要保持正确的首发11人、替补3～5人(依联赛规定而定)的组队方式，否则你就没机会调用这个存盘玩儿了。

4、修改各项能力值

位置代码后的24个字节描述队员各项能力，顺序为：速度、敏捷、起动、耐力、力量、健康、射门、传球、头球、控球、盘带、冷静、意识、判断、技巧、资质、踢球、掷球、救球、扑球(非守门员)、领导、意志、判断(非铲球)和得分欲。要特别注意"冷静"、"意识"在"判断"、"技巧"前，其他顺序与游戏中显示的一样。至于"跑动"、"力量"等5项综合值由游戏根据下级指数求平均值确定，所以改了"速度"、"敏捷"和"起动"后，"跑动"随之自动更改。

5、修改状态，士气，体力

能力值后3个字节依次是：状态、士气和体力。有趣的是如果你把"士气"改成"90"以上，球员就会特地找你当面感谢"栽培"，不信试试看。

6、修改球员外部特征

前5步修改已基本重塑了一名球员的各方面特征，但有可能你正心满意足地看着郝海东进球时才发现他竟是一个黑人。下面我们来改一下球员的外形：从"体力值"往后跳过6个字节的3个字节为描述外形的部分(一般再往后都为"FF")。由于肤色、发型等众多不同特征，这3个字节变化较多，但修改时可参照以下队员：德塞利(01 01 06)、巴乔(01 01 04)、杜加里(07 07 02)、马特奥(07 07 01)、斯科尔斯(06 06 01)、坎通纳(01 01 02)、贝克汉姆(05 05 01)、吉格斯(01 01 01)、舒梅切尔(08 08 01)、詹姆斯(01 01 05)、洛科(05 05 02)、拉易(04 04 03)、莱昂纳多(04 04 02)和巴布(04 04 04)。

相信通过以上修改，你已经可以完成对自己心爱球员的改造了吧。应用此法，加上一点耐心甚至可以改出一个《足球经理》甲A版，究竟你的《足球经理》变成啥样就看你自己了。

最后，还是希望各位在修改前抄下需改队员的几项能力值，换算成16进制，以便在寻找地址的时候有个对照，防止出错。

本栏编辑/Chance

开启游戏设计之门：

教你轻松编游戏(六)

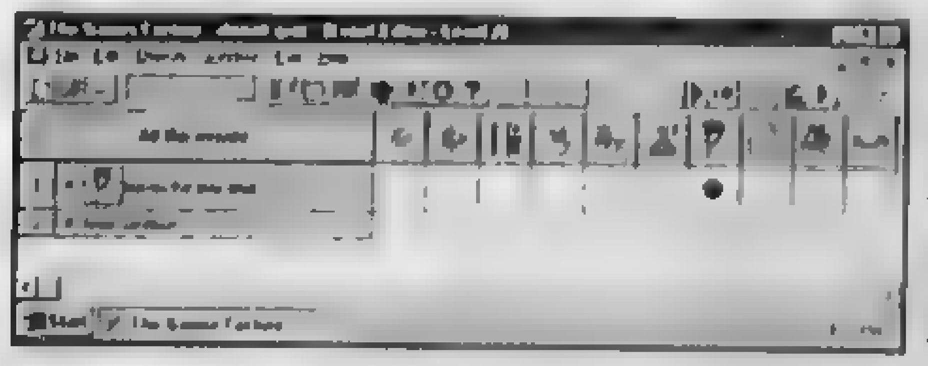
文/杨鲁新

第六讲

事件编辑

通过前一讲的学习，我们用于范例的游戏场景已基本形成，但仍不能运行，还需进行游戏事件的设置。游戏中，被控角色在活动时，与场景边界、道具和敌手等发生的时空关系或逻辑关系的变化称为事件。这一讲我们将配合前边几讲的基础设置工作来进行游戏制作中的事件编辑设置。

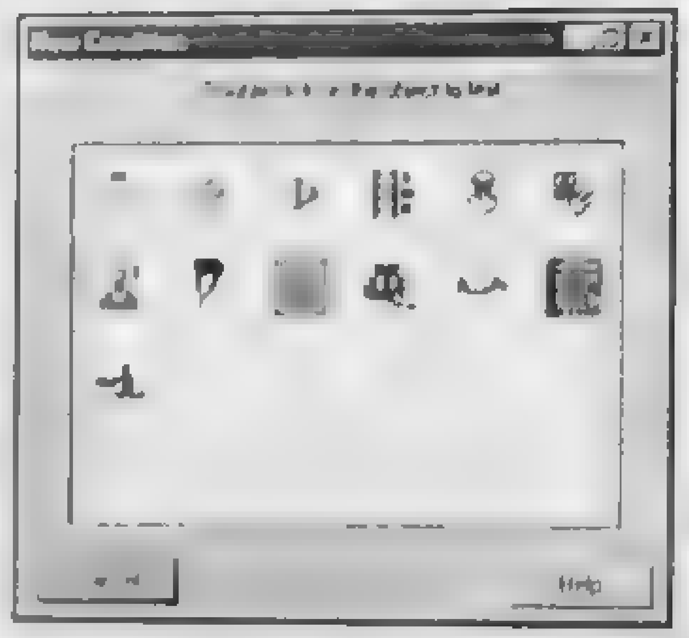
事件编辑是使用《games factory》制作电脑游戏的重要一环，在实际操作中也稍微复杂一点。特别需要指出的是，事件编辑的过程并不是完全独立进行的，它总是在与层次编辑的配合使用中发挥作用。每项事件设置完成后都可以立即试运行一下来观察效果，如不理想，可以马上予以调整，直到合乎要求后再进行下一个事件的设置。初学者应当避免把一堆事件放在一起进行调整的做法，那样容易发生逻辑上的错误，最好编辑一个就调整一个，减少反复。在事件设置中，要进行的工作主要有三个：


图(1)

1. 确定事件的种类和数量(根据游戏故事而定)
2. 设置规定事件引发的地点、位置和条件
3. 确定事件引发的对象以及发生后的结果

其实，这三项工作在策划过程中，绘制游戏的流程图时就已开始，并形成了供后续工作使用的“事件列表”，但由于那是在尚未完成游戏场景的搭建时进行的，其中难免会出现某些不合适的安排和可能遗漏的地方，所以，进行事件设置工作，能够进一步补充和完善事件的种类和数量，确保游戏的正常运行。具体过程如下：

一、确定进行事件编辑的层次，在《games factory》的工作环境下，层次(也可理解为场景)之间是彼此独立的，因此对游戏事件的设置工作只能一个层次一个层次地进行。我们要进行第一关的事件编辑，应先进入第一关的层次编辑界面(方法同前面所讲)。当主界面上方的快捷式工具图标处于有效状态时，我们用鼠标点击一下“Event Editor”(事件编辑)，屏幕便会立即切换到事件编辑的工作界面，如图(1)所示。我们曾在第三讲介绍过该界面的各项设置功能，现在就可利用该模块的强大编辑功能为我们的范例游戏进行所有事件的设置安排工作。

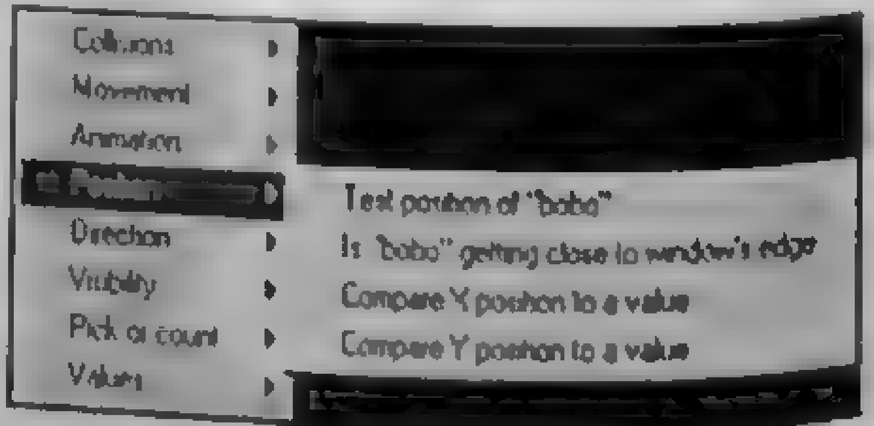

图(2)

二、确定要编辑的事件。

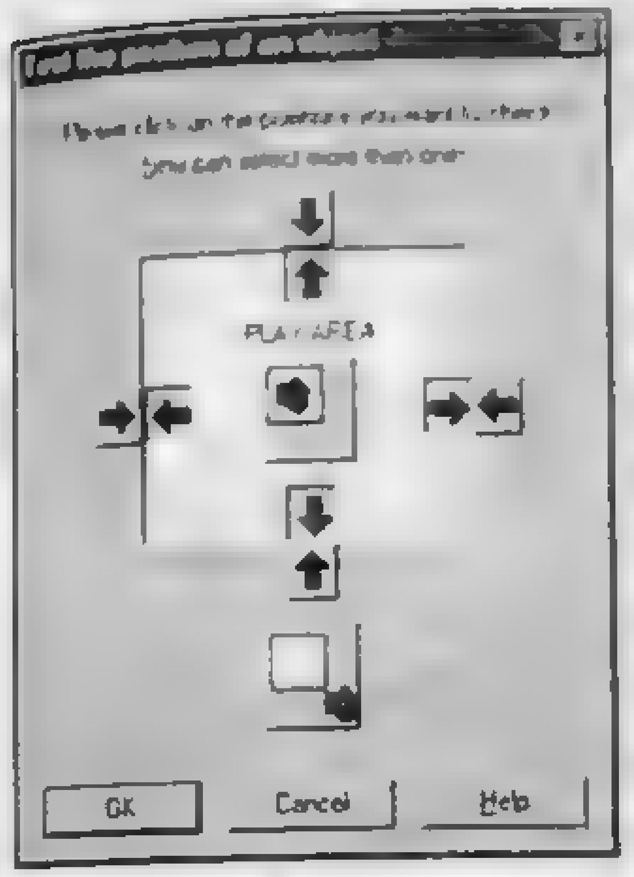
我们先来设置主角的部分事件：根据范例游戏的安排，结合事件列表，我们至少可以为主角确定以下几个事件的设置内容：

1. 主角移动到场景的边界必须停止行走（即不得走出场景规定的范围）
2. 主角碰到某些物体会被阻止前进（如：工事和房屋等）
3. 靠近敌人的警戒范围会受到攻击
4. 可以随时向发现的目标射击

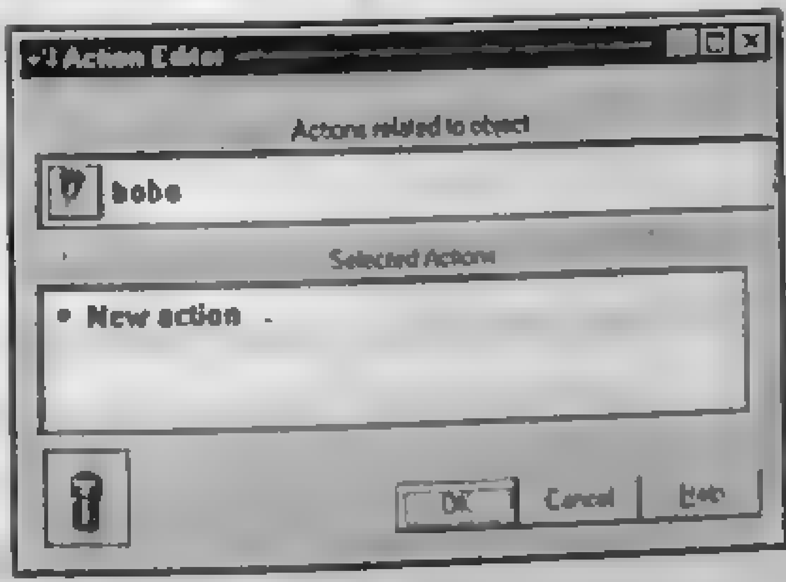
首先设置第一项。在事件编辑环境下，用鼠标点击“New condition(新条件)项，这时会出现图(2)所示的新条件选择框，框内以图标的形式排放着可以进行事件编辑的所有对象，我们用鼠标移到“bobo”的图标上双击左键后会出现图(3)所示的选择菜单，上有8个选择项，当我们选择“Position”(位置)中的“Test position of bobo”(检测bobo的位置)后，会弹出一个图(4)所示的对话窗来，为了让主角碰到场景边界后立即停止移动，我们须用鼠标左键依次按下位于白色方框内指向框外的四个箭头。现在屏幕返回事件编辑主界面，我们可以看到在事件序列中增加了一个新的条件描述行：一个主角图标和跟在图标后的事件描述“Leaves the play area”(离开游戏范围)。现在我们把鼠标移到该事件行与主角图标列的交叉处点击左键后，会出现一个图(5)所示的动作编辑窗口(Action Editor)用鼠标左键双击“New action”(新动作)后弹出选择菜单，选取“Movement”项中的“Stop后”OK即可。现在的事件编辑主界面上，在事件序列第一行与主角图标的交叉处出现一个表示已被编辑过的蓝点，把鼠标移到该处会浮动地显示出Stop指令，这表示我们已设置好了这一事件，即：主角在移动到游戏场景的任一边界时会被阻止前进，只能在规定的游戏范围中自由移动。



图(3)



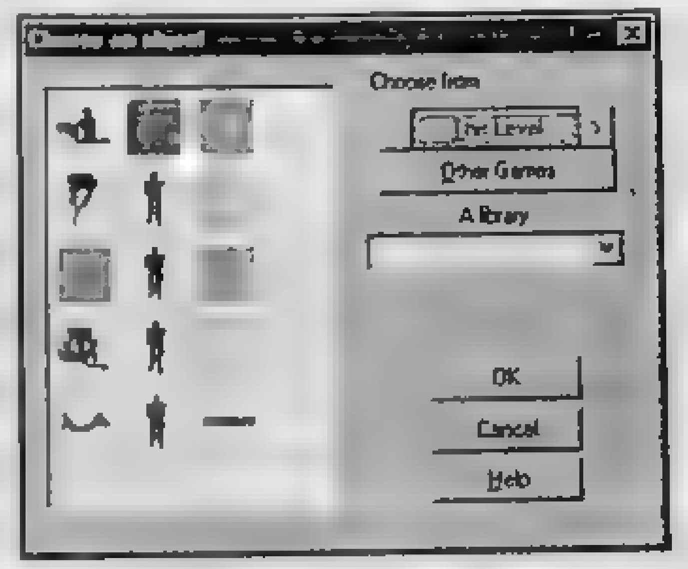
图(4)



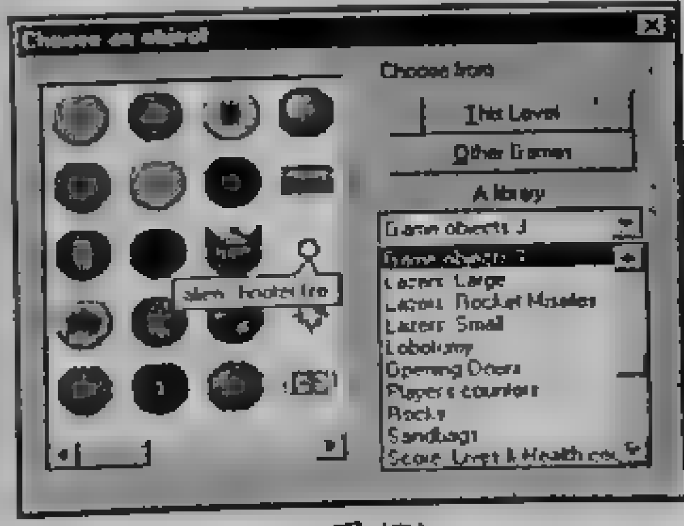
图(5)

接下来设置第二项。除了不得越界外，在游戏场景中也有不少位置是不能通行的(如工事、房屋)。在场景搭造中我们曾为部分不允许通过的图块做了性质设定(属性为障碍物)，现在须在事件设置中进行定义，用鼠标在事件序列第二行点击“New Condition”后，在选择窗口再次双击主角(bobo)图标，这次我们要选择设置项中“Collisions”(碰撞)的“backdrop”(背景)。回到事件编辑主界面后，在这一行与主角图标的交叉点编辑格中按上一项的方法再次设置一下Stop指令(也可以简单地把上一行的蓝点用鼠标拖至这一格)，这样，该事件行的含义就被设置为：当主角碰到属性为障碍的背景图块时停止移动。

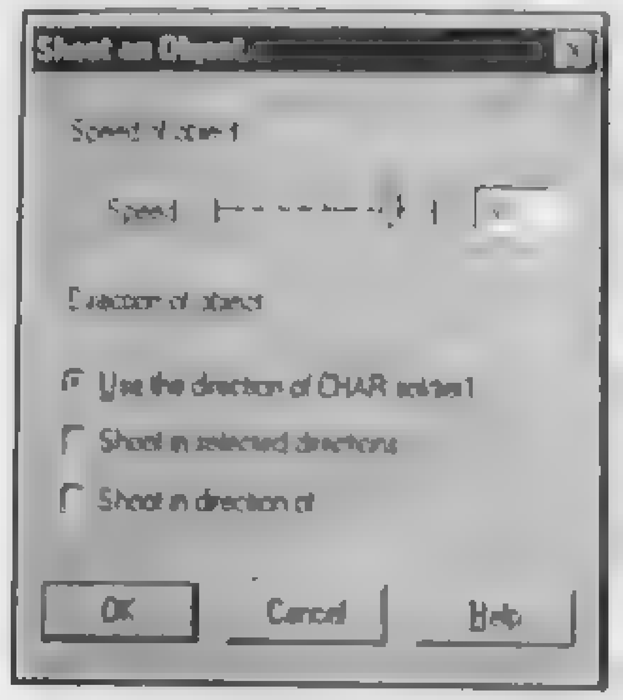
第三项是当主角靠近敌人一定范围时会受到攻击，设置这一项就要用到我们在场景中安放的虚拟物体(几个有色块)。在事件序列第三行点击“New Condition”后，我们在选择窗口中双击主角调出设置选项菜单，这一次我们要选择“Collisions”的“Overlapping another object”(重叠在另一个物体上)，系统这时会再出现一次选择窗口，让你挑选一个被重叠的物体。我们先选择“Activel”(这是我们用来确认会受到攻击的区域)后回到事件编辑主界面，在该事件行与敌兵“Char: soldierl”图标的交叉处编辑格上点击鼠标后，会出现敌兵“Char: soldierl”的动作编辑窗口，我们在“New action”双击鼠标后选择下一层菜单中的“Shoot an object”(射击一个物体)，这时会出现图(6)所示的选择窗口，如果物体框里没有我们需要的物体，可以在右侧点击一个向下的黑色小三角，列出素材库的目录后(《games factory》光盘须在驱动器里)，挑选“games object”中的“alien shooter fire2”物体，见图(7)，现在出现的图(8)所示对话窗可以对射出物体进行调整，我们只要把“speed”的滑块向左移动一点，使射出物体的速度定为80，其余设置不变。除此之外，还必须使敌兵的射击目标指向主角，并随主角位置的移动跟踪改变才符合要求。为此，我们再次点击“Action Editor”(动作编辑)窗口中的“New actjon”后选择“Direction”(方向)中的“Look in the direction of …”，这时的设置画面如图(9)所示；用鼠标点一下Relative to (相连)左边的白色小园圈后，会再次出现物体选择窗口，我们点一下主角后OK回到图(9)的画面，把X和Y值都改为零。这时的“Action Editor”编辑区内共有两项设置如图(10)所示，OK后回到主界面。其它虚拟块可用同样方法进行设置，但注意每一个虚拟块所相连的敌兵不要搞错。另外，对我们选择的射出物体要做一下修改，这需要进入“Level Editor”的编辑环境，在左侧的物体栏里双击“alien shooter fire2”后，用“Edit animations…”进入动画编辑窗口，把动画中的后两帧“Deletex”(删除)，只留第一帧的火球画面后OK即可。



图(6)



图(7)



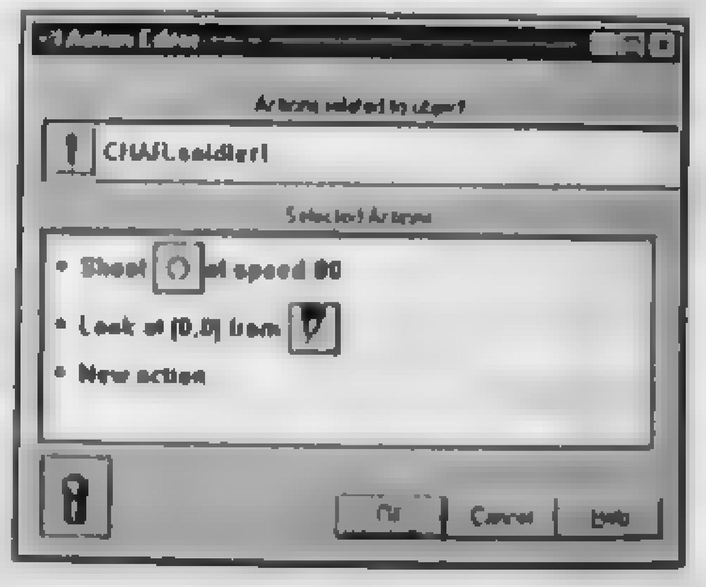
图(8

[illegible]法的选择项，我们选择"The keyboard"（键盘[illegible]），[illegible]择有三个，我们选第一个"Upon pressing a key"，[illegible]会出现一个提示："Please Press a key"（请按一个键），只要按一下空格键后即会返回主界面，在这一行与主角交叉点编辑格里为主角设置一个"Shoot an object"动作，方法同上一项敌兵的设置是一样的（但只须一条射击指令，射击物体另选名为"Bullet impact3"的火球，同时通过动画编辑处理后只保留第一格的火球画面）

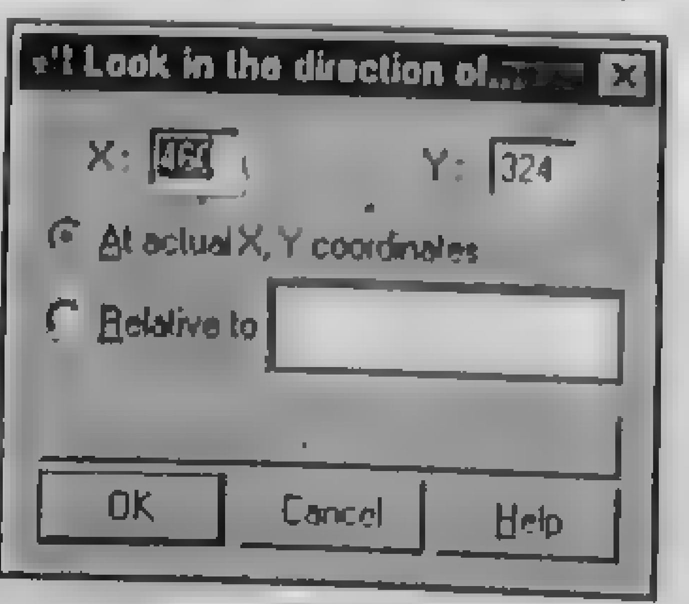
（现在可以试一下"Run level"的效果？我们会发现火球射出后什么都可穿越，任何角色也都死不了，这样是无法游戏的。）

游戏接着再进行其它几个事件的设置。首先进入"Level Editor"进行一项调整——把位于敌兵前的沙包工事做一个改变，用鼠标双击名为"Active object1"的沙包工事后，在菜单中选择"New object"项的"Active"。这样可以复制出一个新的属性为活动物体的沙包工事图块，把这个图块摆到原图位置后删去属性为"backdrop"的相同原图块（在"games factory"中，只有属性为活动物体的图块才能在游戏中被击毁，我们要消灭工事后面的敌兵，必须首先击毁工事）。按此方法对另外几个敌兵前的沙包工事都做同样的性质改变后重新进入"Event Editor"编辑界面，在事件序列中点击"New condition"后，选择敌人射出的火球"alien shooter fire2"，在动作设置中选择"Collisions"和"backdrop"后返回主界面，在该行与"alien shooter fire2"的火球图标交叉点编辑格中选择的指令伙"Destroy"（消除），用同样方法为"bullet impact3"做设置。接下来的设置是主角射出的火球碰上[illegible]"New condition"中点击后，选择"bullet [illegible]"[illegible]"Another object"后，在选择窗口[illegible]，OK，回到主界面在该行与[illegible]"Active object1"两个物体的交叉编辑格[illegible]，其它几个工事被击毁的设置方法[illegible]

[illegible]，还需要设置主角和敌人的死亡[illegible]被击中就立即死亡，主角被击中5次[illegible]的方法与击毁工事的方法相同，但主角只有中弹5次后才死亡，所以设置方法上须分几步完成。第一步，点击"New condition"后，选择电影胶片状图标"Storyboard controls"项中的"Start of level"（层次开始）后返回主界面，在这行与主角图示交叉点设置条件为"Set alterable value A to 5"（为主角设定变量A的值为5）。第二步，设置一个敌人射出物体与主角的Collistion"，并在这行与主角图标交叉处设置指令为"Sub 1 to alterable value A"（以主角变量A中减去1）。第三步，点击"New condition"后，选择主角的"Values"项中的"Compare to alterable value A"，进入对话框后把数字设为零后OK，然后在这一行与主角交叉点设置指令"Destory"。通过这三步的设置就使主角在游戏中如被5次击中后便会死亡消失。



图(10)

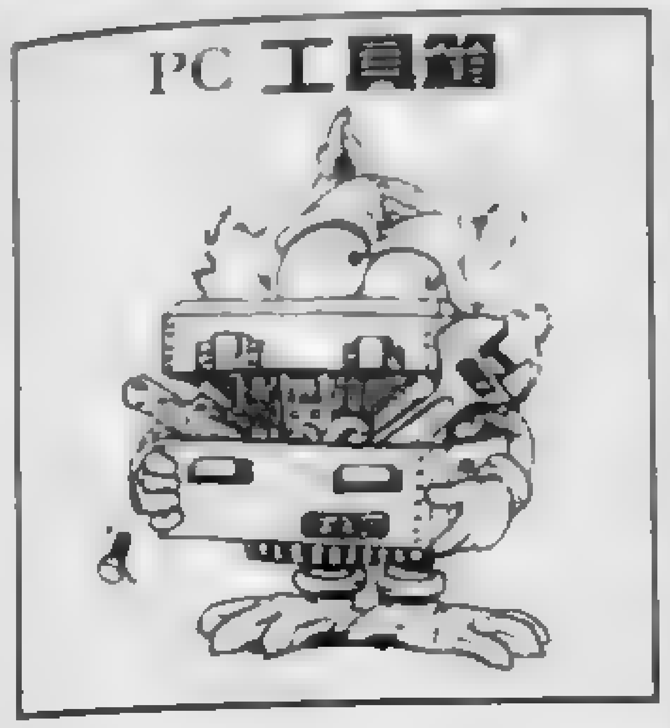


图(9)

以上设置全部完成后，还有几点需要补充，一是把所有虚拟图块隐藏起来；二是主角战胜所有敌人后可从屏幕顶部进入第二关；三是主角死亡，游戏重来。第一项可在"start of level"这一行与所有需要隐藏的虚拟块交叉点设置指令"Make invisible"（使不可见）。第二项需增加一个条件项为：主角碰到屏幕顶部（Leaves the play area on the top），并在这一行与"storyboard controls"交叉点设置指令"Next level"。第三项在主角变量A为零时的这一行与"storyboard controls"交叉点设置指令"Restart the game"（重新开始游戏）。

现在，我们用于示例的游戏第一关基本完成了，可以运行一下看，对不满意的地方可以反复调整（如：可以把主角的变量A改为更大的数，这样，主角会命更大）。目前，游戏中还未加入音乐声效等因素，整个游戏还不完整，这些将在下一讲中进行，读者只要照本关的设置方法去自行完成第二关即可。

本栏编辑/CY



有趣的聊天软件——Ultra HAL

■文/闲茫

暑假到来，在家学习、闲暇之余我想要同朋友们闲聊一通，无奈人家不是碰巧不在，就是早已有约，婉言回绝了我的要求。辗转反侧，寂寞难耐之时，只得打开电脑在一大堆共享软件中继续寻宝。终于，Ultra Hal 引起了我的注意。

ULtar HAL 是由 Zabaware 制作的一款聊天软件，我用的是 6.0 版本（图1）。一般的聊天软件只是网友沟通的桥梁，需要多人参与，而这款软件则由计算机模拟出一个叫"哈尔"的小家伙来陪您谈天说地，消磨时光。更酷的是他还能够对您的文件进行简单操作，他具有记忆功能，甚至还有感情，并"敢于"对您进行评价。很有趣，不是吗？

安装：ULtar HAL 同一般共享软件一样提供了一套简洁的安装程序，全部安装占用不到3MB硬盘空间，之后会自动查询您机器上的软件启动文件，以备后用。

启动：第一次运行时，在背景 midi 音乐的伴奏下，你可以在"new person"（图2）输入自己的身份，如：性别、姓

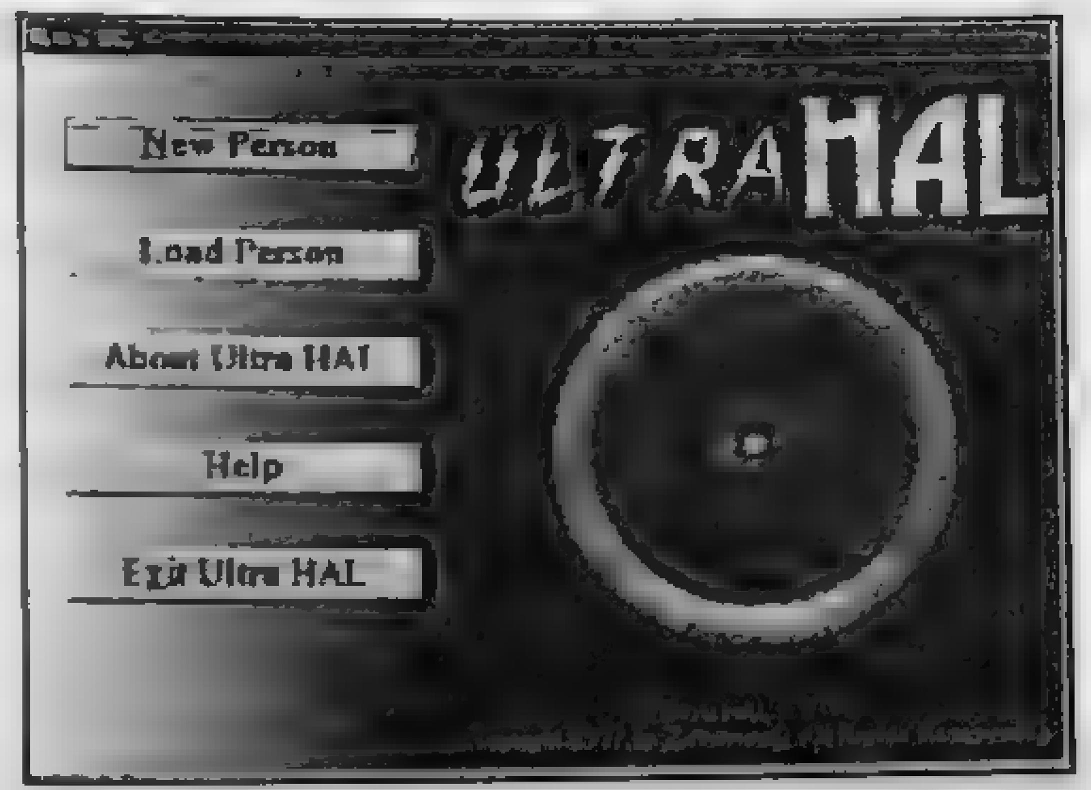


图1

名。而且，你可以用多种身份创建不同的人物与哈尔交流。当创建一个新"人"之后，下次进人便可以在"load person"中扮演上次建好的人物，由于每次对话内容和哈尔对你的态度都包含在以 lrn 为后缀的文件当中，这样对您与哈尔长期交流有很大好处。

运行：一句亲切的问候，把您与哈尔带人了一个两人的世界（图3）。由于哈尔是美国人，只会说英语（真的是"说"英语），哈尔会用一种生硬的英语对您说话，当然允许您改变他的声音大小，语速以及音色，你不得不入乡随俗，以英语交流，这又为英语爱好者带来福音。如果您的英语不很流利，不妨加载一套翻译软件，边说边学，一举两得。要记住，哈尔是有感情的，保持良好的态度和友好的话语是建立好感情的基础，切记不要对哈尔出言不逊，他可是

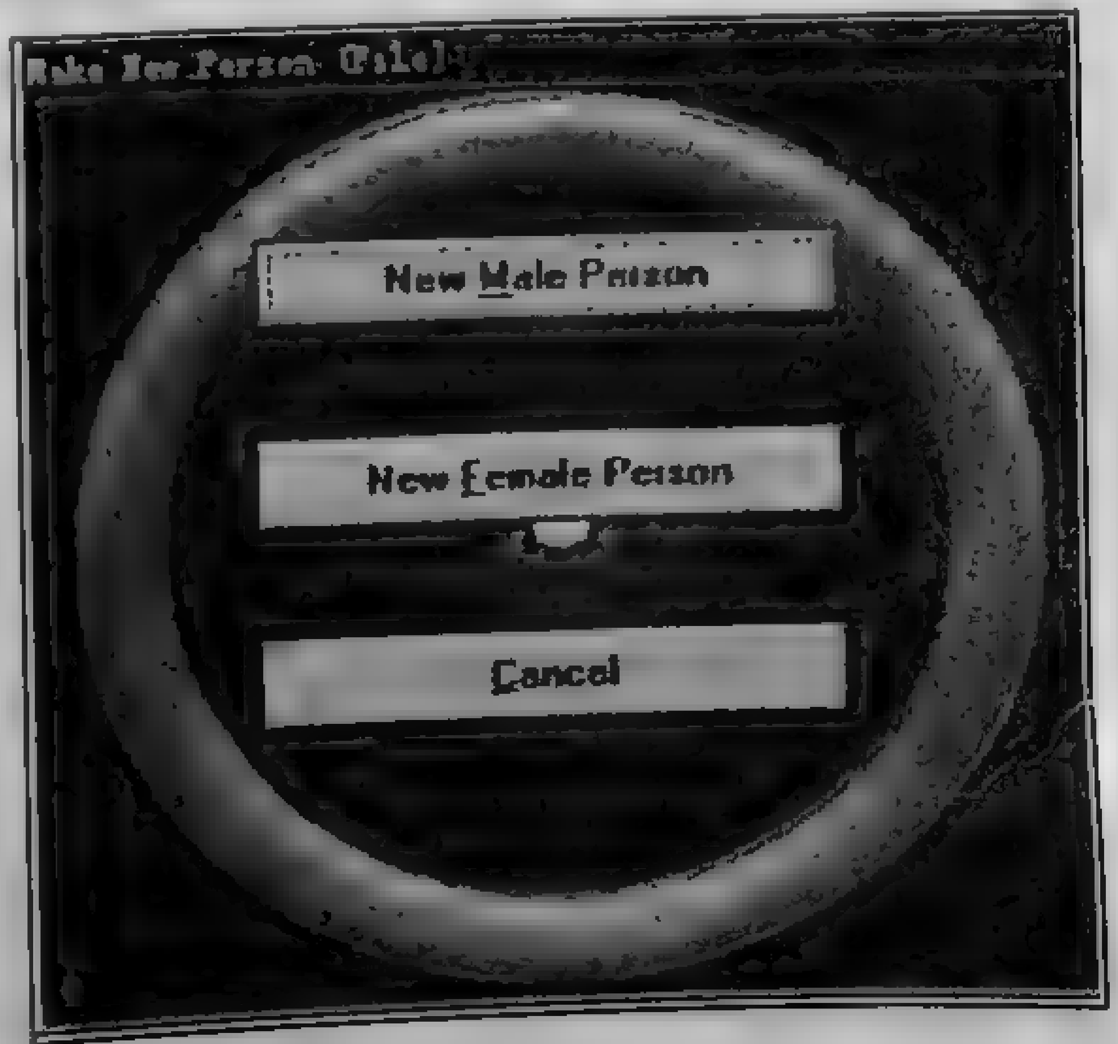


图2

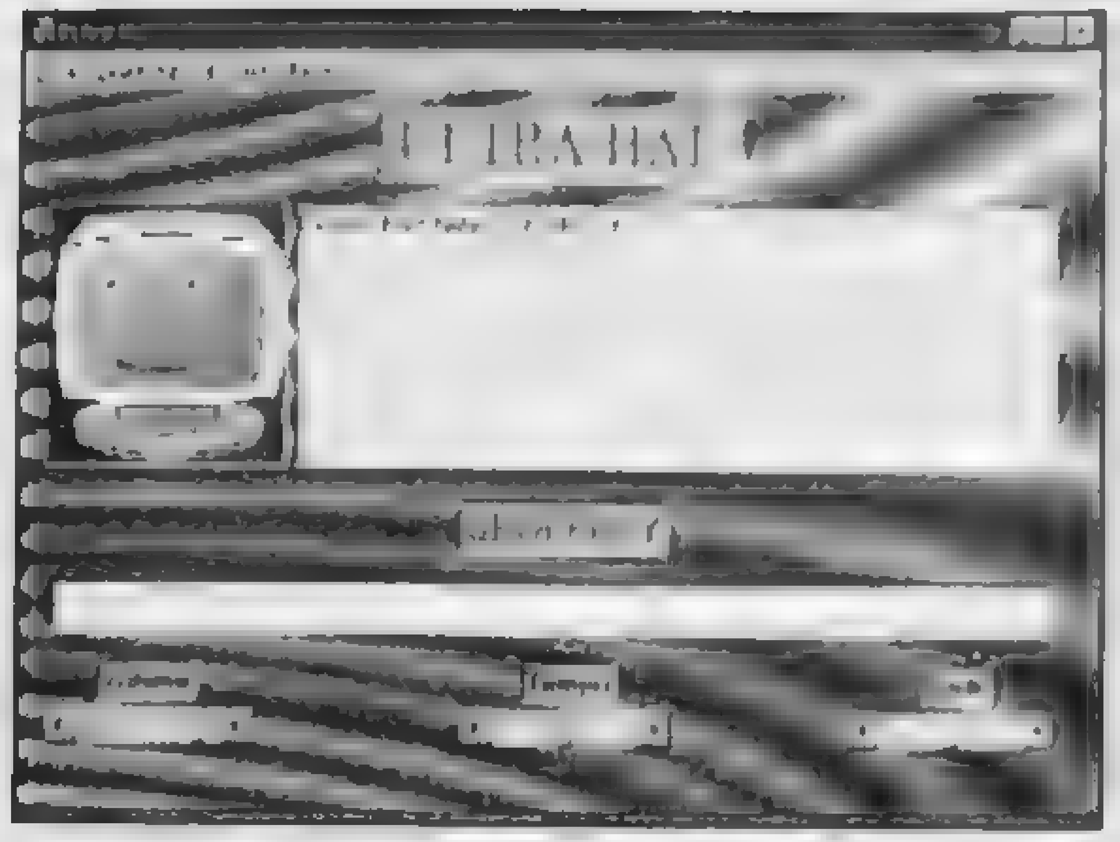


图 3 - A

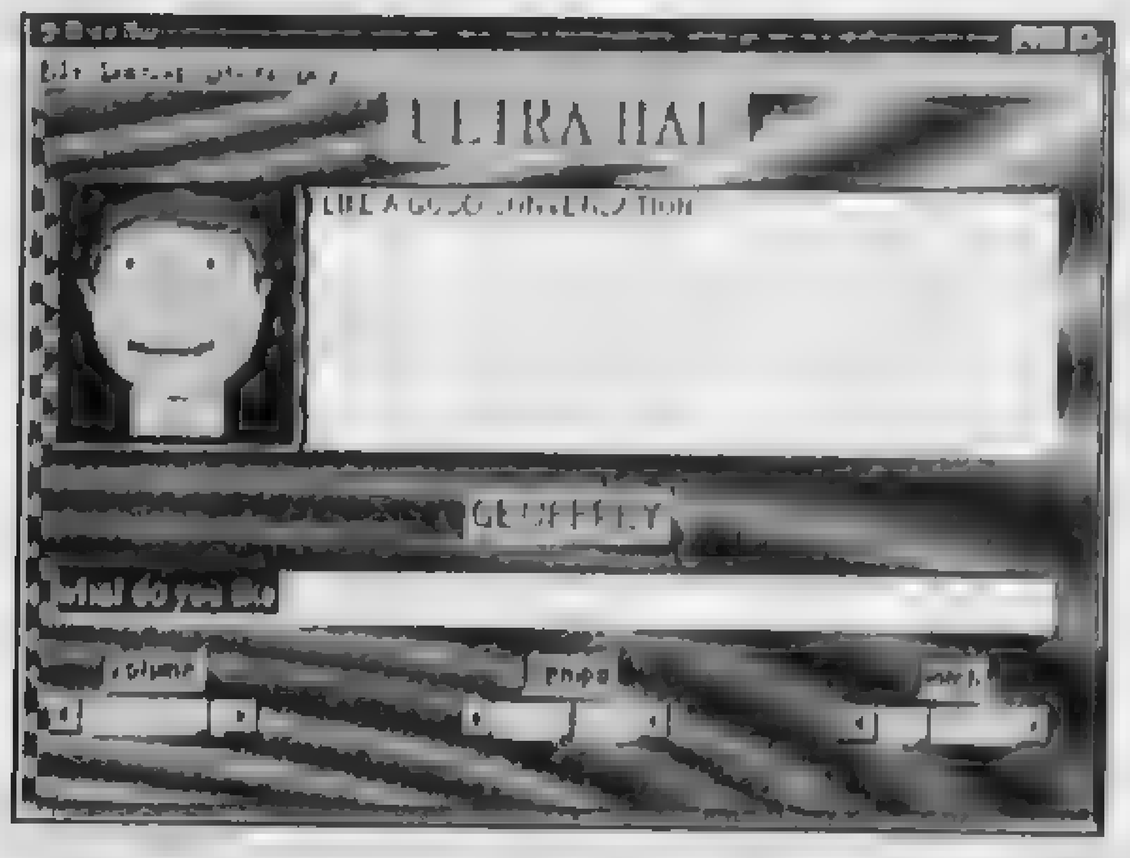


图 3 - B

会记仇的:> 。由于哈尔有学习功能，点击“Learning”选项里的“Teach Hal Something new…”会出现教学界面(图 4)，允许你编辑一些对话内容和哈尔对事物的认识；并可以在“Edit Knowladge File…”选项中对哈尔的知识加以编辑，掌握得当的话，你还可以拿他当作电话本或记事簿呢！

哈尔还允许您在“option”中改变他的一些特征，如相貌、名字、声音、语速等。如果你看倦了已有的背景，可以将自己喜爱的图片拷贝到哈尔的目录下，转换为 *.bmp 格式，这样就可以在舒适的环境下聊天了。有条件还可以从网上定期下载新的“知识”，加强哈尔的能力

最后有一点不得不说的是，利用在安装时搜寻到的文件，哈尔可以替您执行一些程序，具体方法是选定“option”中的“allow program execution”，并在对话框中写入文件名，哈尔便会乖乖的执行程序，很方便吧

[illegible]右上角的[illegible]是否记录[illegible]话，如果你不想保留[illegible]Ultra HAL 是一个共享软件，在[illegible]要求等待 30 秒

[illegible]软件中存在着种种不足，例[illegible]含有哈尔知识中的关键字，哈[illegible]，并不执行程序（我在启动[illegible]便会大扯因特网，气得我只好取消哈尔知[illegible]Web 关键字）。另外，哈尔在说话的逻辑性上还有所欠缺，说起话来没头没尾

在现实中，交个朋友不容易，值得好好珍惜。哈尔是您真正的朋友，在您寂寞的时候，有这样一个朋友一起聊一聊天不是很快乐吗”

您可以在 http://www.zabaware.com 得到这套软件，有想在交流的朋友，可以 E-Mail 给我：geo@263.net

[illegible]：

时代的进步真是令人吃惊，当我们还在讨论“深蓝”战胜卡斯帕罗夫到底意味着什么的时候，科技的车轮已经毫不停留地向着下一个驿站驶去 也许哈尔还没有自己真正意义上的知识和逻辑，也许这还仅是某种软件简单的数据库调用，但我相信，当人们早上起床时，有个已经为你计划好一天工作安排的机器人管家的日子真的离我们不远了，我更希望听他向我道声“你好”而不是“Good Morning”

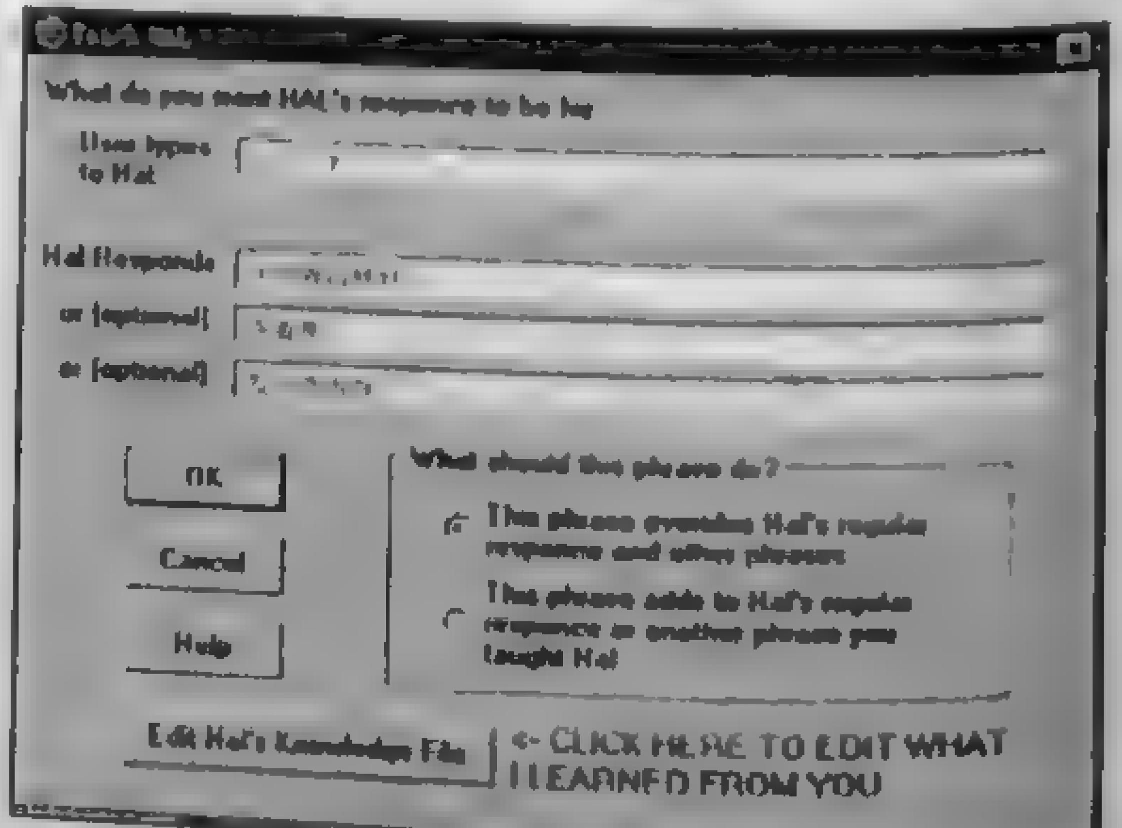


图 4

网络港口

品味JAVA

■文/飞翔鸟 周晓阳

“菊花、古剑，被咖啡泡人喧嚣的庭院……”朋友们一定都不会忘记“唐朝”乐队的那首《梦回唐朝》吧，现在不仅仅是我们的传统文化在受到西方文化的冲击，就连在网络中，也经常可以闻到咖啡的味道，我谈的当然是 JAVA！

JAVA 是个幸运儿，它从一出世就倍受好评，也许是因为兼容性很好吧—“一次编写，到处运行”，JAVA 在它自己的虚拟机上运行，所以不论用户使用什么操作系统，以 JAVA 编写的程序都可以运行，说不定什么时候我们的操作系统也会是 JAVA 编的（可是，我喜欢 Windows……） 嗬哈，说的有点离题了，今天不是要讲 JAVA 的编程语法、技巧，也不是为 JAVA 鼓吹，我的话题是“Java Applet”。Applet 可以译为“小程序”，Java 可以生成许多这种小程序，它们不能独立运行，而必须嵌入 HTML 中才行。利用 Java Applet 可以在网页上实现一些单纯靠 HTML 无法做到的事情，实现一些特效。Java Applet 在网上也是一种资源，就象一种特殊的共享软件，所以它也是我的一项收藏。Java Applet 文件是以 *.Class 为扩展名的。

加入 Java Applet

完成 Java Applet 程序的嵌入很简单，只要在网页上加入这样几句：

```
<applet CODE = "程序名.class" WIDTH = "366" HEIGHT = "85" codebase = "路径">
<param name = "参数名" value = "赋值">
…………
…………
<param name = "textdelay" value = "0"> your browser does not support JAVA,sorry!
</applet>
```

其中，“Code”是指 Java Applet 的程序名，通过“Width”和“Height”可以指定程序的长和宽，“Codebase”是指程序所在的路径，可以是相对路径，也可以是 URL。当然，如果网页和程序在同一路径，就可以省略“Codebase”。然后通过 Param 向程序传递参数，在 Java Applet 的设计中，可以把一部分参数留给用户在网页制作过程中设置，比如更改颜色、改变载人的图片，这样留给用户较大的灵活性，也是 Java 的魅力之一。不过参数可不是随便设定的，要看设计的程序给你留出了哪些部分，必须是程序支持的参数。有一个特殊的参数“textdelay”，是为那些浏览器不支持 Java 的人设计的，你可以加上如上的话以示抱歉。

下面就给大家介绍几个我的 Java 收藏品。如果你经常为宣传主页而发愁，那我的收藏一定对你有所帮助。

火球字

是不是已经厌倦了滚屏字，那就来试试这个火球字的效果(图 1)。你可以对它进行许多设置以达到希望的效果，

图 1

由于参数较多，仅对重要的参数进行介绍，请看有关参数：

1、<param name = “background” value = “000000”> //用来设置背景色，以十六进制表示，“000000”代表背景为黑色。

2、<param name = “bold” value = “Yes”> //字体是否加重。

3、<param name = “foreground” value = “ff0000”> //用来设置前景色，“ff0000”表示红色。

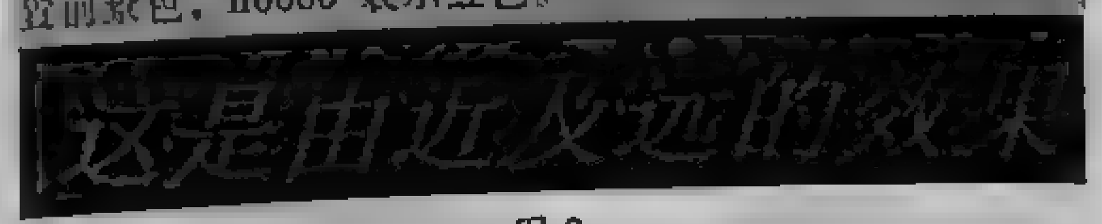
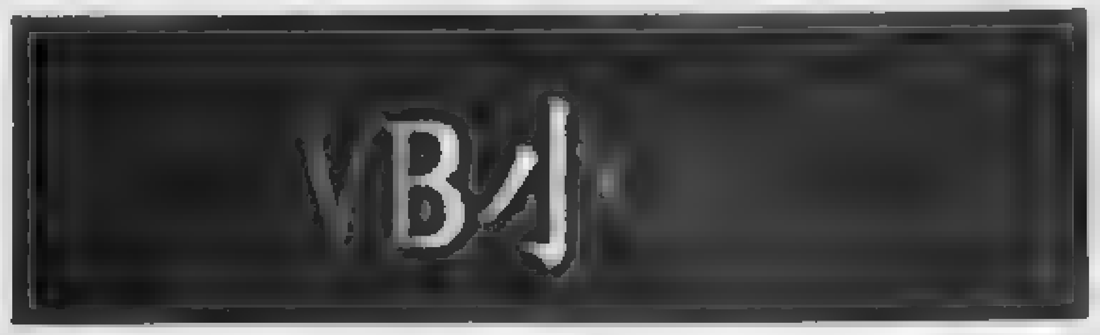


图 2



4、<param name = "item1" value = "这 是 火 球 字 的 例 子，Cool! "> //这个例子 Applet 支持 4 条信息，因为中文是双字节字符，所以每个汉字之间要有一个空格，否则将会重叠在一起。

5、<param name = "url0" value = "http://www.nease.net/~vbsoft"> //对应每一条信息，还有一个超级链结

等于 1/1000 秒。

2、<param name = "bitmap0" value = "10.jpg"> //程序允许载入 3 幅图片，并将图片自动拉伸或压缩成一样的大小，配合每幅图还可以设置一个相应的 URL 地址。

3、<param name = "target" value = "_self"> //这个参数和 URL 链结有关系，如果这个程序处于一个框架中，就应该把值设为"_parent"，这样打开的新链就不会在框架页面里(如图 4)。

如果想改善导航菜单的话，这里也有这样的程序，只是只提供 4 项，少了点，是不是？还有一些更神奇的效果，如像素效果：图象会分散成无数个象素颗粒，然后又聚合起来；云雾效果；有些印象派的风格(图 5、6)！？是不是动心了。那就来看看吧，我提供了完整的范例和下载，一定不会让大家失望！

程序还有一些其他的属性，如间隔时间、火球速度等等，大多可以使用缺省设置。这类的程序是我的收藏中最多的，比如有的"消息"可以由近向远处飞；还有的有两个如同舞台上的灯柱，在文字上晃动；其他还有彩虹效果、光晕效果等等，都是很好的东西。它们的用法和前面的"火球字"大同小异(图 2、3)。

图 5

图 6

下次我们来谈谈网页中的一些特效，用风格单(CSS)、JavaScript 样式单(JSSS)，和动态超文本，实现一些不同寻常的效果，欢迎继续收看

作者主页：Http://www.nease.net/~vbsoft

淡入淡出

经常在程序中看到这样的特效：一幅画渐渐隐去，而另一幅画渐渐出现，这在编程中称为淡入淡出效果。把喜欢的图片放在里面，互相转换，能给你的页面增添一分神秘的色彩。

图 4

1、<param name = "sleeptime" value = "2000"> //用来设置图片静止持续的时间，以毫秒为单位，1 毫秒

ISP—生存，真的个性十足吗？

这两年，北京的大商场多了起来，一个比一个豪华，一个比一个气派；你的面积大，我比你还大；你有美食街、地下超市，我就建停车场、安装观光电梯。殊不知，这些费用都要靠足够的客流量来支持，资金投进去容易，返还成利润可就没那么容易了。一时间不少大商店里空空荡荡，大厅中营业员比顾客还多。有人预测，1998 年将是北京大型商场的"倒闭年"。与此相呼应的是一些中、小型商场，位置不如大型商场好，装修也不及大商场气派，而却连连上升，这又是为什么呢？

细品其中道理，原因只有一个：这些中、小型商场在经营上保持着自己的特色。有一家商店，以经营毛线闻名，花色多、品种全、质量好、价格也公道，一到秋冬季节，柜台前总被围得水泄不通，顾客络绎不绝。商家有特色才能站稳脚跟，与众不同才会吸引顾客。

与此相似，目前国内 ISP、ICP 行业也是商家众多。而大多数网络服务商的目标是大而全，总希望在各个方面都有所涉及，摊子铺得很大。但细一看，多数栏目都"正在施工中"，而且许多网站内容基本雷同，缺乏引人的特色网页，因此这样的站点，建的越多就越互相排斥，难以生存。

一些较为明智的网络服务商则把重点放在培植具有特色的栏目或服务上，效果大不一样。比如北京的 ISP"263 首都在线"(http://www.263.net.cn)，从上网方法到栏目设计很都有自己的一套特色，因此在没有进行大规模广告投入的情况下，上网人数直线上升，目前已有近 7 万用户，日均访问量飙升至全国第 4 位(据上海索易排行榜)，是目前国内少数几个赢利 ISP 之一，在网友中的口碑不错。

首先，"263 首都在线"摒弃了以往先注册交费、后上网的传统方法，北京任何电话通过 modem 接上电脑、拨通电话 2631，输入"用户名：263"、"口令：263"，启动浏览器，即刻就上网！且具备 Internet 互联网的所有功能。它免费在线注册，没有机时限制，这是如今其他 ISP 无法做到的。

"263 首都在线"最近正式开通免费 E-Mail 信箱，一次注册，永久享用，地址"×××@263.net"十分好记，在技术上，信箱具有拒收无用信件、自动回复等功能，开通 1 个半月，用户已超过了 10 万。

"263 网上棋院"是最近的新热点，独坐电脑前，一支烟，一杯茶，清心静虑，进入纵横 19 路的黑白世界，既有围棋幽静、雅致、别具一格的韵味，又新鲜、有益，体现出利用高科技理解古代精神的新概念，开通后便广受欢迎，特别是网上棋院还推出了大家喜闻乐见的网上五子棋。

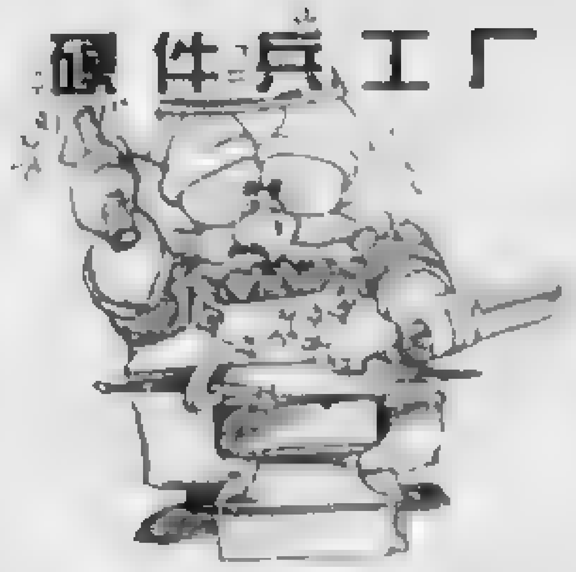
首都在线在全国首先开办了"网上挂号"，目前有 9 大医院可以在线注册，只需填好 1 张表格，获得 1 个密码后，凭姓名和密码到指定医院取号。患者优先排号，不用排队，还有资深专家看病开药。

游戏网中的"东方故事"也是深受网迷们喜爱的一个栏目，它讲述了这样一个传奇故事：遥远的东方令人神往，荒凉的小岛危机四伏……尽情舒展玩家想象力，探寻宝藏，"滚"一身 MUD，乐趣无穷。另外还有"甲 A 竞猜"、"人才市场"、"个人主页"、"中国爱线"都比较受欢迎。

对于 ISP 而言，仅提供一般性内容与信息很容易被众多的竞争者埋没掉，唯有个性是别人模仿不了的。不止是本文提及两个行业，任何一个想长久保持行业地位的企业都应不断创新，不断发掘、建立自我特色，这才是真正的生存之道。

本栏编辑/Chance

硬件兵工厂



游戏手柄名器赏鉴(三)

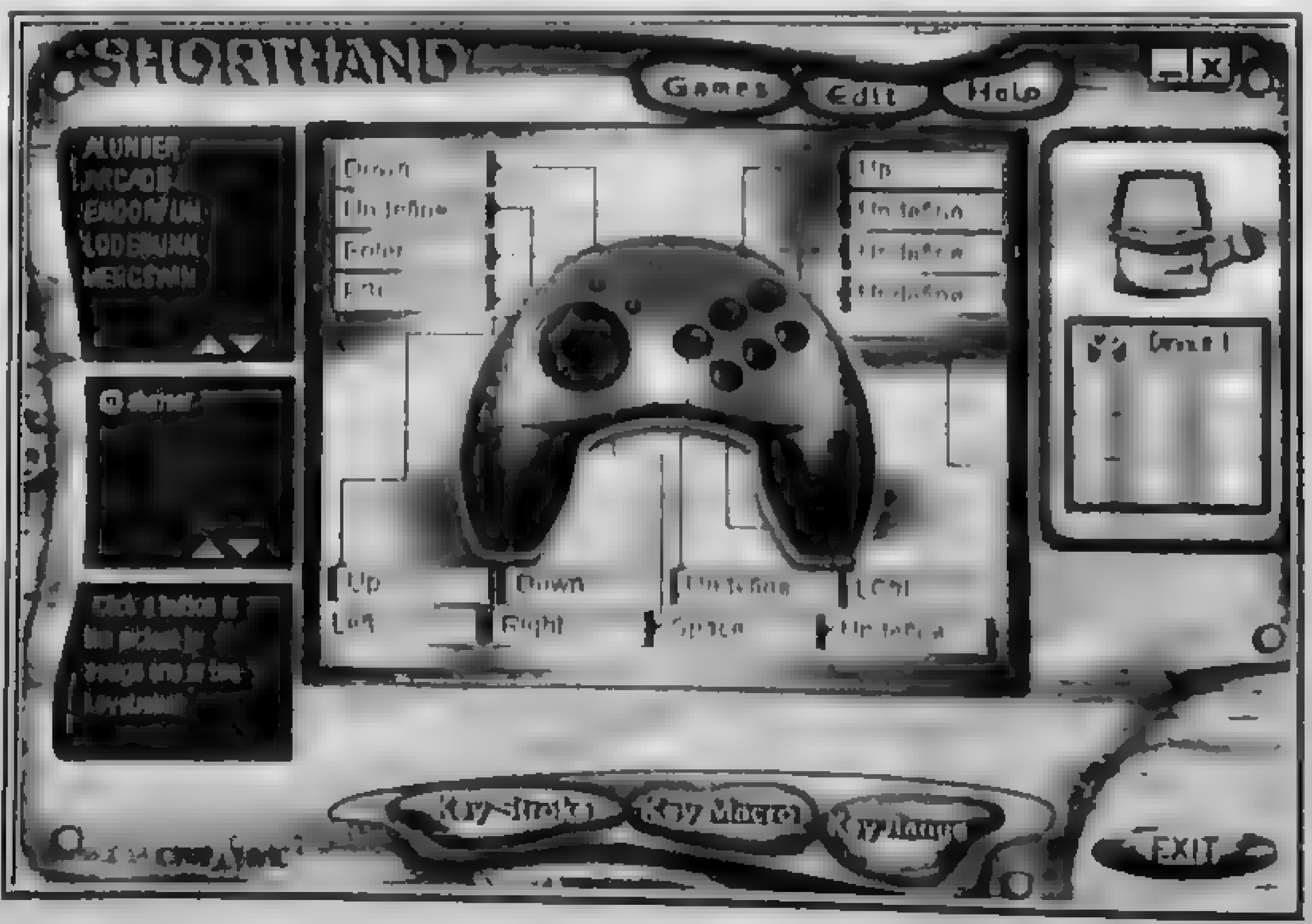
■文/严莲

四、灰色仿生者

—“创新”的 Blaster GamePad Cobra

“创新”现在有些象微软。当然，这并不是说他在做系统平台和浏览器。我是说，“创新”也变得什么都想插一杠子了—从 3D Blaster 到 Voodoo 这样的显卡或加速卡，从 CD－ROM 到 DVD 套件，从 PCWorks 音箱到这款 Blaster GamePad Cobra 手柄……但愿它做出的都是精品，以免给人留下“志大才疏”的感觉(随着 PCI 声卡的走俏，“创新”现在声卡霸主的地位，我瞧有点岌岌可危)

说“创新”像微软，也并不全是一种比喻。就拿这款 Blaster GamePad 来说吧，还真是很像很像微软的 SideWinder。甚至从名字“Cobra”(眼镜蛇)上，都可以明显看出模仿的痕迹，因为，SideWinder 正是“美国西南部的一种响尾蛇”!



虽说这种做法缺乏“创新”，但也犯不着对它敬而远之。平心而论，它依然是一款名器

外形上，它简直就是 SideWinder 的变形版。SideWinder 的中部微向下凹，而 Cobra 此处则向上凸起；SideWinder 中部有“START”键、“M(MACRO)”键和“MODE”键，Cobra 把“START”键和“SELECT”键放在了方向键的右上方；SideWinder 除了普通的 6 键外，前下方还有两个扳机式按键，Cobra 则将扳机式按键的数目提高到 4 个。这样，Cobra 就比 SideWinder 实际可用的按键还多出了两个，大概是目前键数最多的手柄了。

从手感上说，我认为它不如 SideWinder，但要比上次介绍的两种手柄好。Cobra 的握持部分被包上了一层橡胶，非常稳固，不会因手出汗而滑脱。但整体体积较小，手大的人握持起来可能会有点儿局促，不如 SideWinder 大气。另外，一般手柄的六个基本按键应在统一平面上，使手切换按键时方便、自然，但不知为何，Cobra 上的 X、Y、Z 键却如梯田般层层斜立，并与 A、B、C 键构成的平面成 45 度角。按起来有些别扭。Cobra 的方向键比较宽松，搓招儿颇为方便，不像 SideWinder 用长了容易累手。在输入指令的精确度上，它则不如 SideWinder

Cobra 是一款数字、模拟方式兼有的手柄，通过手柄下方的“A”(模拟)、“B”(BY PASS)、“D”(数字)3 个开关进行转换。在数字状态下，它的功能是很强大的；可以模拟鼠标(独具匠心，但好象累了点，有这个必要吗)，也可以模拟键盘并进行宏定义。特别要指出，它的方向键也可以进行设定，与 X、Y、Z 那些键一样。这样，用它来玩 SLG、RPG 游戏显得非常方便。但它也存在着重大问题，方向键是 4 向而不是 8 向！在一般游戏中，这倒无所谓，但当需要进行宏定义时，可就糟糕了。类似于《街霸》中纳什(NASH)上尉的“连环脚刀”的指令该怎么设定呢？我没想出好办法。

还需要指出的是，在 Win95 下，Cobra 的表现相当不错，可在 DOS 下，兼容性似乎并不是很好。比如我用 DOS 版的模拟器 CALLUS 玩游戏，方向键就有些不太灵便。而 Win95 下的驱动，也还有很多地方需要改进，才能更彻底地发挥数字手柄的威力。“创新”还需要不断地创新。

	微软 SideWinder	Rockfire－QF－307iq	InterAct－SV237	创新 Cobra	其它一般手柄
接口	游戏口(可连 4 只)	键盘口(可连 10 只)	游戏口	游戏口(可连 4 只)	游戏口
手柄模式(可用范围)	全数字(Win95)	模拟(DOS& 95)	不详(DOS& 95)	数、模可转换(DOS& 95)	模拟(DOS)
宏定义(方便性)	极好 非常方便	较好 略显繁琐	较好 方便	较好 方便	无
驱动程序 Win95 下	很好	不需要	一般	较好	无
手感	非常好	很好	较好	很好	一般
按键数(包括方向键)	14	14	13	16	≤10
价格(人民币：元)	高 ≈400	较高 ≈300	较低 <200	较低 <200	低 <100
技术支持与升级	很好	很好	无	较好	无
产地	马来西亚	中国	中国	马来西亚	中国
说明书(语言)	很简略(英)	很详细(英)	很详细(英)	较详细(英)	无
总评	★★★★☆	★★★☆	★★☆	★★★☆	★

五、手柄综合评述

我们心中的梦幻手柄应该是什么样的呢？从前面数款手柄的介绍中，似乎可以看出些端倪。首先，它应该是数字式的，带有优秀的驱动，设置应方便、简洁；其次，它应该有较多按键，符合人体工程学设计并具有强烈的视觉效果；另外，它应该可以在 DOS 下使用，最好能带个小摇杆，方向键应该可以设定，最好再能支持力回馈……唉，谁能设计出这么一款极品手柄呢？(你别看着我呀)

临渊羡鱼，不如退而结网。咱们还是把这几款手柄列个表(见上表)，您自己斟酌着弄一只称手的是正经。

注：1. 价格为约略值，只表明其价位。

2. 从表中看，“创新”的 Cobra 性价比很高。

3. 测试游戏主要有：《Mortal Kombat 4》，《Street Fighter Zero Ⅰ& Ⅱ》，《X－Man》，《VR2》，CALLUS0.42(DOS& WIN95 版)的游戏，NEORAGE 的游戏等。

4. 如果朋友们有兴趣交流，可以 E－Mial 给我：CyberKnight@263.net。

CD-R/RW “大串烧”

■文/飞翔鸟 冯贺

随着电脑技术的飞速发展，当光驱的速度疯狂攀升时，人们的注意力则逐渐转到另一种光驱设备—光盘刻录机上。今年，光盘刻录机(CD－R)的价格暴跌，使得它成为电脑 DIY 一族的新宠。下面就由我来为大家介绍一下光盘刻录机选购和使用所要注意的问题

CD－R 和 CD－RW 的区别及工作原理

CD－R 指一次写入、多次读取，而 CD－RW 是指多次写入、多次读取。CD－R 的工作原理很简单，相信大家都知道光盘的工作原理：以激光束读取盘片上的众多“凹坑”(PIT & LAND)，根据各不相同的反射角度与时间而判断为数据“0”或“1”。CD－R 就是在普通 CD 盘片中加了一层染色层，激光束根据不同的数据，在空白 CD 盘片上烧制出可供读取的反射点，以此记录数据。CD－RW 的原理又与 CD－R 基本相同，只是染色层变成可改写的，不象 CD－R 采取烧制这种“破坏性”办法。但是由于染色层是相变的，它的反光讯号只有普通 CD 的 20%，所以目前 CD－RW 的盘片不是一般光驱可以读的

CD－R 和 CD－RW 的接口

光盘刻录机接口一般有 3 种：SCSI、IDE 和并口。一般来说，SCSI 的光盘刻录机烧出来的盘片质量最好。这是由于 SCSI 接口的设备占用 CPU 资源远低于另两种，系统和其他运行程序对烧录过程的影响大大降低，这样 CPU 就可以将资料的组织和传输工作做得更好。但 SCSI 接口光盘刻录机价格较高，并且需要用户额外购买 SCSI 卡，加重了用户负担。IDE 接口的光盘刻录机价格较低，且不需要另安板卡，但它的烧录质量较低。并行接口一般有 SPP、EPP 和 ECP 三种。EPP 和 ECP 是高速模式，只有在这两种情况下，刻录机才能达到 6 倍速读取、2 倍速写入；SPP 只能达到 2 倍读取、单速写入。并口的光盘刻录机在出厂时会设置为SPP，需用户自己重新设置，以变为 EPP 和 ECP 模式

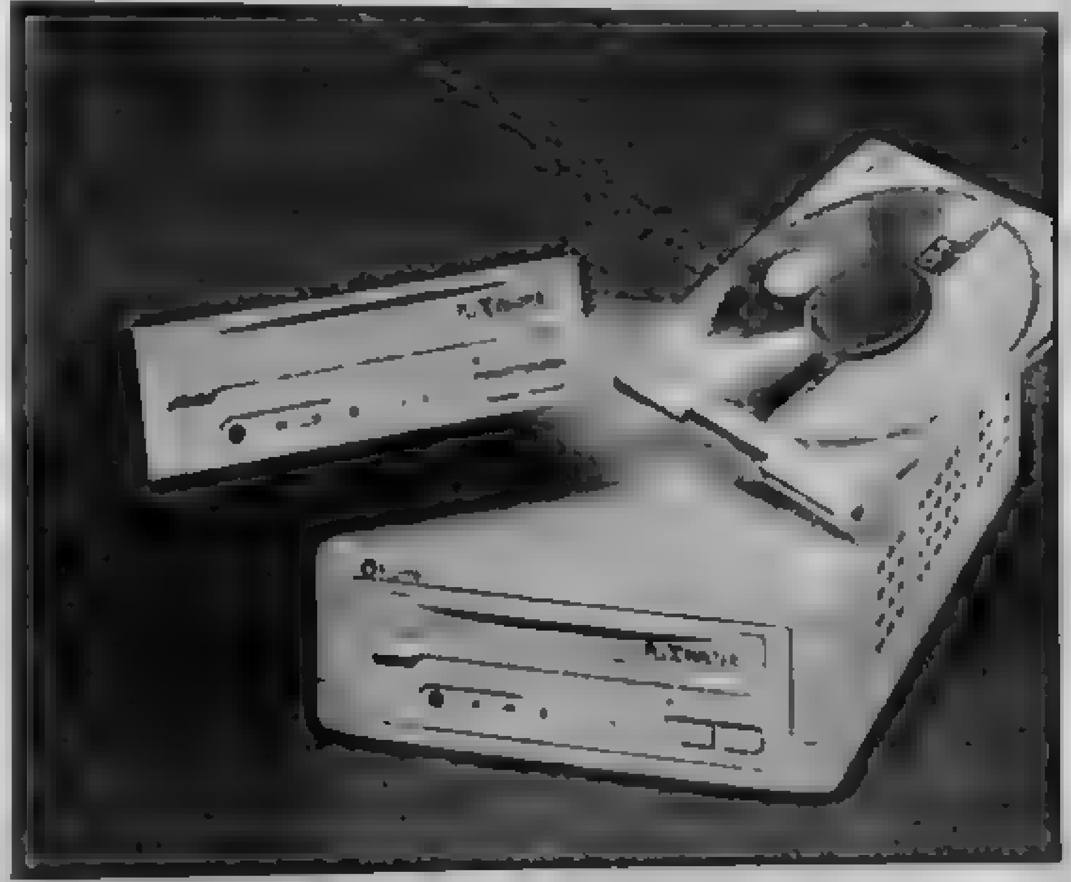
内置与外置、TRAY 式与 CADDY 式

CD－R 与 CD－RW 可分为内置和外置或 TRAY 式和 CADDY 式。在同样条件下，内置的较便宜，且节省空间；外置的易携带，密封和散热性较好。而 TRAY 式和 CADDY 式是从放盘的方式来分：TRAY 式象普通的 CD－ROM 一样，托盘缩进、弹出；CADDY 式则是将盘片放入一种专用的卡片盒中再插入光盘刻录机，国内较少见。CADDY 式的好处显而易见：首先由于不是采用托盘，密闭性更好，灰尘不易进入；其次由卡片保护盘片，可靠性更佳；最后插入式使得光盘刻录机的使用寿命更长。知道了光盘刻录机的分类，具体选择就看自己的需要了。

选择注意事项

首先注意的是光盘刻录机的速度。光盘刻录机一般有 2 个技术指标：一是数据读取速度，二是数据写入速度，后者是光盘刻录机的重要技术指标。市场上常见的有 4、6、8 倍速的读取速度和 2、4 倍速的写入速度等几款，选购时一定要看清：实际在读取和写入时，由于光盘质量或烧录稳定度，读取的速度会降为 6、4 甚至 2 倍速，烧录的速度会降至倍速或单速。其次要注意光盘刻录机缓冲区的大小。缓冲区对于 CD－R 非常重要。因为在烧录时，数据要先写入缓冲区再去烧录，如果缓冲区的数据用完，后面的数据又没有及时补充上，烧录就要失败，缓冲区越大，烧录的失败率越小。所以缓冲区的大小是衡量光盘刻录机的重要指标之一。市场上所售光盘刻录机的缓冲区一般为 512K～2M 之间。再次是光盘刻录机的兼容性。兼容性分硬件和软件兼容性两方面：硬件兼容性指支持的 CD－R 种类，常见有绿盘、蓝盘和金盘；软件是指烧录软件，目前烧录软件有很多，最好是买一个什么软件都支持的光盘刻录机，因为光盘格式太多了。最后是光盘刻录机使用寿命和烧录方式。衡量光盘刻录机的寿命用总体平均无故障时间衡量，一般光盘刻录机寿命都在 15 万小时左右，但这是指光盘刻录机使用寿命，如果不间断地烧录，大概寿命在 2 万 5 千小时左右；烧录方式主要有 TRACK－AT－ONCE 和 DISC－AT－ONCE 两种，如果不支持 DISC－AT－ONCE，在烧录 CD 唱盘时就会遇到一点麻烦。

PANASONIC 7502B



产 品 介 绍

HP CD－WRITE 6020：6 读、2 写的机种，规格大体如下：接口界面为 SCSI－2(6020I 和 6020ES) 或并口 (6020EP)；装入装置为托盘；读取速度为单速至 6 倍速可调；烧录速度为单速或 2 倍速(CD－R)、2 倍速(CD－RW)；缓冲区容量 1M；介质兼容 CD－R、CD－RW；总体平均无故障时间 15 万小时；烧录方式支持 TRACK－AT－ONCE、DISK－AT－ONCE、MLUTISESSION；市场售价约为 3300 元左右。

HP CD－WRITE 7200：接口界面增强型 IDE(7200I) 或并口 (7200E)；装入装置为托盘；读取速度为单速至 6 速可调；烧录速度为单速、2 倍速(CD－R)、2 倍速(CD－RW)；缓冲区 1M；介质支持 CD－R、CD－RW；总体平均无故障时间 15 万小时；烧录方式为 TRACK－AT－ONCE、DISK－AT－ONCE 或 MLUTISESSION；市场售价 7200I 约 3800 元、7200E 约 4800 元。

RICHO MP6200S：理光公司是 CD－R 的大生产厂商，这款 MP6200S 是世界首创的 3 合 1 光盘刻录机，它的规格如下：接口界面 SCSI－2；装入装置为托盘；读取速度是单速至 6 速可调；烧录速度为单速或 2 倍速；缓冲区 1M；介质支持 CD－R、CD－RW；总体平均无故障时间 14 万小时；烧录方式支持 TRACK－AT－ONCE、DISK－AT－ONCE、MLLTISESSION 或 PACKET WRITING；市场售价约为 3500 元。

PANASONIC CDR－7502：松下公司的 7502 性能较稳定，接口界面：SCSI；装入装置为托盘；8 倍速读取、4 倍速烧录；1M 缓冲区；总体平均无故障时间 12.5 万小时；介质为 CD－R、CD－RW；烧录方式支持 DISK－AT－ONCE、SESSION－AT－ONCE 或 TRACK－AT－ONCE；市场价格约为 2800 元。

YAMAHA CRW4260：有着专业烧录质量和良好的口碑，接口界面为 SCSI；装入装置为托盘；6 倍速读取、单速至 4 倍速烧录；2M 缓冲区；总体平均无故障时间 12.5 万小时；介质为 CD－R、CD－RW；烧录方式为 DISK－AT－ONCE、SESSION－AT－ONCE 或 TRACK－AT－ONCE；市场价格约为 4500 元。

MEMOREX CR－622 CD－RECODER：接口界面是 IDE；装入装置为托盘；读取速度为 6 倍速；烧录速度为单速至 2 倍速；缓冲区 1M；总体平均无故障时间 12.5 万小时；介质为 CD－R、CD－RW；烧录方式可以是 DISK－AT－ONCE、SESSION－AT－ONCE 或 TRACK－AT－ONCE；市场价格约为 2500 元。

上面这些刻录机都支持 CD－DA、CD－ROM、CD－ROM＋CD－DA、CD－ROM XA、CDI 和 PHOTO－CD 等多种格式。最后我再提醒大家一点：光盘烧录后如果还有空间，下次还可以写入，但每次向光盘写入数据时，会浪费 10MB 的空间用于数据的导入导出区，所以刻盘时，能一次写入的数据不要分两次烧录。

由于我所掌握的资料有限，市场上还有几款优秀的光盘刻录机无法介绍给大家，例如 PHILIPS 3610、SONY CDU－928，请大家原谅。

作者网址：
飞翔鸟硬件资讯站－http://www.nease.net/～birds
E－mail：birds@nease.net

选块称心的 Voodoo2

■文/流星雨 徐翌

仿佛就在几天之[illegible]离我们还挺遥远，可是现在[illegible]于开始提到了大家的议事日程！[illegible]来了 Voodoo2 [illegible]然而不得不承认，在众多的[illegible]牌产品中，选择[illegible] Voodoo2 加速卡是件令人头疼的事情。在这篇文章中，我们将为您的选择提供一些建议，希望您在读完后，能够选到称心如意的 Voodoo 2

测试数据

表 1 表 2 测试数据来自权威的 ZD NET 下属的 www. gamespot .com。测试机型为 P Ⅱ-400，128MB RAM “3D GameGauge”一项包括以上 6 个游戏，是综合了上述游戏的总得分，体现了产品在游戏中的综合 3D 性能

如何选择？

由此可见，各品牌的产品在性能上的差距并不大，没有出现特别突出的情况。那么该如何挑选一款合适的 Voodoo2 呢？除了性能之外，还有一些因素值得大家考虑，我这里列出一些，希望对大家有用。

价格：对于大多数玩家来说，这可能是最重要的因素之一了。但是它们之间的差别总的来说相当小。原因很简单，大多数板卡制造商已经把利润率定得很低了，以求在竞争激烈的市场中求得生存之地，有时候甚至不得不降低一些其他方面的要求。比如说，Magic3D 就不带任何软件，而把省下的钱给卡安上了电视输出功能。但是对于一些预算较紧的玩家[illegible]甚至几十元仍然不[illegible]如果不是太在意附带[illegible]，买 OEM 版本（俗称散装[illegible]省下钱投资的最好办法。STB 的 Black Magic 3D 在这方[illegible]有实力，可惜在大陆好像没[illegible]在[illegible]文，我会给出目前已有的 Voodoo2 价格，并着重介绍几款中国市场上看得到的产品）

售后服务：现在谈起这个字眼的时候，不仅仅是零售商们的售后服务，虽然这是一个很重要的因素，然而更关键的是，在当今这个由网络串联起来的世界中，制造商们能否通过网络提供各种服务？能否及时地推出最新的驱动程序？不少名厂在这一点上做得无可挑剔，然而也有一些小厂，连主页都找不到！不知大家在挑选电脑产品的时候是否考虑过这一点。

设计特点：电视输出功能吸引你吗？你希望 SLI 集成在一张卡上吗，能否轻松地安装设置它？喜不喜欢有一个散热风扇？控制面板看上去友善吗？你能把这个家伙塞在较小些的机箱中吗？来块 AGP 总线的怎么样？现在有两种 Voodoo2：一种是“公板”，一种不是。“公板”家族包括：STB、Diamond、Guillemot、Creative Labs、Orchid 和 Metabyte；Quantum3D 和 Canopus 则是自行设计的线路布局。作为“公板”并不意味着矮人一截，通用驱动程序有什么不好？在以前，3Dfx 往往在各大厂商之前推出最新驱动供用户下载。还有一点，各家不同的是设置软件的控制面板。有些卡的控制面板中有一个用来改变运行频率的滑块，它们是：Canopus、Orchid、Diamond、Metabyte 和 Quantum3D。Canopus 甚至能让它的卡设定为 100MHz。但实际上，没有任何一张卡能在 95MHz 以上稳定运行。所以从这点上来说，Voodoo2 跳频没有太大意义（编者：尤其考虑到 Voodoo 本身的惊人发热量），但是对于哪怕百分之一的性能都斤斤计较的发烧友来说，这个功能相当有吸引力（当然，资深发烧友很清楚该如何跳频，比如那些 SST 的命令或者如 Tweak 之类的软件）。

购买范围：对于我们来说，这个圈子不大，不如国外玩家有那么多的选择余地，我们买得到的不外乎 Diamond、Creative Labs 和 Orchid，前两个似乎更容易。如果你对这三者都不满意，除非有机会从国外带，或者等等看是否有台湾的厂商在未来跟进，否则的话，请把眼光局限于这三者身上吧。毕竟，越洋购买在我看来不是一个很明智的举动。

Voodoo2 加速卡	Score	3DWin Bench 98	Forsaken	Incoming	Turok	Quake2	Quake	F22A DF	3D Game Gauge
Quantum3D Obsidian S12 (beta drivers)	BETA	873	148.9	65.5	75.17	83.8	107.5	47.62	528.49
创新 Voodoo2	3.5	870	146.71	60.99	67.37	83.9	107.2	47.62	513.79
Guillemot Gamer3D 2	4	873	150.81	78.64	76.31	83.1	107.4	46.15	542.41
Guillemot Gamer3D 2 8MB	4	844	153.69	79.08	78.1	84.2	108.4	41.1	544.57
Metabyte Wicked 3D Voodoo2 (95MHz)	3.5	1150	159.54	79.33	79.25	85.6	113.5	44.78	562
STB Black Magic 3D	3.5	867	151.80	75.73	76.30	83.5	107.3	46.88	541.51
Canopus Pure3D Ⅱ (95 MHz)	4	889	158.61	80.91	80.79	86.2	113.6	45.46	565.57
Quantum3D Obsidian S12 AGP (beta drivers)	BETA	888	155.22	65.94	75.43	87.1	113.1	47.62	544.41
Orchid Righteous 3D Ⅱ (93MHz)	4.5	865	155.37	78.28	75.9	85.8	113.2	45.45	554
帝盟 Monster 3D Ⅱ (94MHz)	5	893	158.7	80.56	80.62	85.5	113.5	49.18	568.06
Quantum3D Obsidian X24 (93MHz)	4.5	896	207.66	74.31	87.21	93.9	176	45.45	684.53
Voodoo2 Reference SLI	N/A	903	224.02	78.84	95.52	93.6	171.3	47.24	710.52
Canopus Pure3D (non - Voodoo2)	5	478	66.4	38.91	37.05	22.4	29	39.97	231.73

表 1　640×480

下面，我将分别介绍几款卡，重点放在上面的三者身上。（所有价格以 7 月上旬为准）

1、Creative Labs 3D Blaster Voodoo2

价格：2400 元人民币（12MB）、1900 元人民币（8MB）

网址：www. creativelabs. com

Voodoo2 加速卡	Score	3DWin Bench 98	Forsaken	Incoming	Turok	Quake2	Quake	F22A DF	3D Game Gauge
Quantum3D Obsidian S12 (beta drivers)	BETA	772	95.28	54.98	51.69	51.3	63.8	44.78	361.83
创新 Voodoo2	3.5	762	94.48	53.5[illegible]	49.91	57.4	69.5	47.6	372.48
Guillemot Gamer3D 2	4	763	98.08	56.21	52.3	53.5	69.4	43.48	372.97
Guillemot Gamer3D 2 8MB	4	745	98.34	57.4	53.81	57.7	71.81	41.38	380.44
Metabyte Wicked 3D Voodoo2 (95MHz)	3.5	789	100.53	57.98	54.24	58.1	72	42.25	385.1
STB Black Magic 3D	3.5	779	98.84	57.3	54.04	57.8	71.3	46.51	385.79
Canopus Pure3D Ⅱ (95 MHz)	4	786	101.07	59.76	55.64	59.6	73.4	46.07	395.54
Quantum3D Obsidian S12 AGP (beta drivers)	BETA	812	102.81	57.54	55.24	60.3	74.3	47.86	398.05
Orchid Righteous 3D Ⅱ (93MHz)	4.5	773	100.5	58.45	53.29	61.6	74.5	50.01	398.35
Diamond Monster 3D Ⅱ (94MHz)	5	798	102.84	60.11	56.15	60.3	74.4	45.8	399.6
Quantum3D Obsidian X24 (93MHz)	4.5	890	177.43	75.91	77.19	91	131.7	45.18	598.41
Voodoo2 Reference SLI	N/A	893	177.42	65.44	87	89.4	126.4	46.88	592.54

表 2　800×600

附带软件:《Ultimate Race Pro》、《Incoming》和《G－Police》

优点:容易购买,技术支持较完善

缺点:控制面板没有跳频滑块

附注：3D Blaster Voodoo2 是市场上出现的第一块 Voodoo2。它最初所提供的 D3D 驱动程序在某些情况下比 Voodoo 还要慢，好在最新的驱动程序纠正了这一缺陷，使得它的成绩达到了平均水平。而且 Creative 的技术支持也是一流，在网上回答问题，发布最新的 FAQs(编者："常见问题解答"的英文缩写)，听取用户的评价和批评。并承诺，购买了早期产品而没有得到附带软件的用户可以免费从网上下载。这块卡的性能很一般，但安装起来相当方便，控制面板中没有跳频滑块是一个缺憾。价格相对其他品牌较便宜，因此，总的来说，性价比不错

2、Diamond Monster 3D Ⅱ

价格：2800 元人民币(12MB)、2200 元人民币(8MB)

网址:www.diamondmm.com

附带软件：《Monster Truck Madness》、《Battle Zone》(增强版)、《Incoming》和一张试玩游戏光盘

优点:最优秀的性能(除 SLI 外),销售点多

缺点:相对于其他 Voodoo2 卡来说,没有缺点

附注：尽管 Diamond 坚持说这不是完完全全的公板线路设计，但这块好像的确是。也许 Diamond 有一些自己设计的东西，不过无所谓，从综合成绩来说，它比其他任何一块非 SLI 的 Voodoo2 的性能都要好。当然，优势并不大。这块 Diamond 能够稳定地运行在最高 93MHz 下，即使这样，它仍以微弱优势超过了运行在 95MHz 下的 Pure3D Ⅱ和 Wicked3D。12MB 的 Monster 3D Ⅱ所附带的软件比原先 8MB 的有一些变动，其中增强版的《Battle Zone》是特意为了表现那多出来的 4MB 显存。Diamond 的控制面板比较直观，有跳频滑块。一旦调整好最佳频率。总的来说，Diamond Monster 3D Ⅱ制作精良，性能高出一些，价格适中，在这些竞争者中，它能够脱颖而出成为我们的当然之选。

3、Orchid Righteous 3D Ⅱ

价格:249 美元(12MB)

网址:www.orchid.com

附带软件：《Battle Zone》、《G－Police》(A3D 加强版)、《Incoming》、《Jedi Knight》(限制版)

优点:不错的控制面板,便宜的价格,性能处于前列

缺点:没有什么大的缺点

附注：不久前，Diamond 收购了 Orchid 的母公司—Micronics，也许 Righteous 3D Ⅱ不会存在多久。最近，12MB 的只卖到 249 美元。价格相当不错。Righteous 3D Ⅱ也是公板设计。控制面板很有特色，包括一个跳频滑块，性能处于前几位。它能够在最高 95MHz 下稳定运行。但附带软件却只是象征性的，《Battle Zone》是非加强版的，《Jedi Knight》是限制版的。《G－Police》是 A3D 优化的，可能是为了配合它的新品声卡 Nusound 3D 吧。如果你想找到 12MB 版的最低价，Righteous 3D Ⅱ可能最合意。而且由于是公板，即使 Orchid 不再制造，仍然可以从 3Dfx 公司得到最新驱动程序。

4、Canopus Pure3D Ⅱ

价格:329 美元

网址:www.canopuscorp.com

附带软件:The Reckoning

优点:带电视输出,支持 66MHz PCI bus,散热风扇

缺点:太贵

5、Guillemot Gamer3D2 PCI

价格:299 美元

网址:www.guillemot.com

附带软件:《Incoming》、《F1 Racing Simulation》、《Hexen Ⅱ》、《Plane Crazy》、《SubCulture》和《Redline Racer》(试玩版)

优点:丰富的附带软件

缺点:没有跳频滑块

6、Metabyte Wicked 3D Voodoo2

价格:299 美元

网址:www.wicked3d.com

附带软件:《TBA》

优点:有跳频滑块

缺点：驱动程序过分注重 D3D 的(3D Winbench 98)性能，却忽略了游戏性能

7、Quantum3D Obsidian

附注：由于其产品的特殊性：AGP 总线、SLI 集成在一张卡上，高昂的价格—Obsidian X24 的价格高达 699 美元，相当不适合一般用户，这里只把它作为比较用，不作评价。

8、STB Black Magic 3D

价格:299 美元

网址:www.stb.com

附带软件:《Battle Zone》、《G－Police》

优点:一张中规中矩的 Voodoo2 卡

缺点:相对来说它太贵了,附带软件很吝啬

结束语

如果你还停留在 Pentium－200MHz 的话，Voodoo2 只能给你相对于 Voodoo 来说微弱的性能提升，当然，它能够提供 800×600 的分辨率而 Voodoo 不能。如果你近期内决定升级机器，选择它是适宜的。从另一方面来说，Voodoo 的价格现在为 600 元左右，而在较慢的机器上配一块 Voodoo2 并不能有什么惊人变化，除了对你钱包的不利影响，仅能满足你的某种心理需求。

如果你已经拥有 PⅡ了，那么将 Voodoo 升级到 Voodoo2 确实能带来明显的性能提升，当游戏用到三线映射(trilinear MIP)时，画面质量将会更高。SLI 的确对于那些热衷于性能的"狂热分子"来说是件好东西，比如说《Quake Ⅱ》和《Unreal》之类的游戏。但请冷静自问，你真的需要吗?至少花上 4000～5000 元，这不是个小数

目。

最后，谈一谈在8MB和12MB显存间选择[illegible]首先让我们看一看它们之间的区别。二者的帧缓存都是4MB，而区别是在纹理缓存上。8MB版有4MB是纹理缓存，12MB有8MB。这意味着什么呢

1、帧缓存：图形卡将画面存在这里，所有[illegible]2D卡）都需要它。因此，要得到更高的分辨率就必需更多的帧缓存。8MB和12MB的帧缓存都是4MB，也就是说他们最高都能达到800×600的分辨率（当使用了Z缓冲的时候）。现在大多数游戏都需要这样的分辨率

2、纹理缓存：大多数3D加速卡都需要纹理缓存。8MB和12MB的区别就在于此。因此，12MB能够提供更多、更细腻的物体纹理贴图效果。

是否会出现一定要12MB版Voodoo2才能运行的游戏呢？通常使用的3DAPI如D3D、OpenGL和Glide能够自动侦测和使用额外的缓存，一旦某个游戏的贴图超出实际拥有的纹理缓存时，游戏的运行速度将下降。这意味着3D加速卡必须使用相对较慢的系统内存来容纳它（而且每一帧都必须这样做），可以想象这对速度有多大的影响。由于12MB的显存能够提供更大的空间，这种情况发生的可能性相对小一些。

就目前来说，暂时没有任何一个游戏必须12MB！也许会有某几个游戏能在12MB下表现得更好，但绝不是必须12MB。到底何时会出现大量对12MB优化（但不是必需，请注意）的游戏，也许当12MB版Voodoo2普及度越来越高时，游戏厂商会考虑对额外的4MB加以利用。

12MB版相对于8MB来说还有一项优越，就是当AGP大量流行的时候，3D卡将不需要纹理缓存了，因为它可以直接以高速度调用系统内存。那时，12MB卡将会比8MB能够在AGP 3D卡的冲击下支持更久些。

Diamond宣称：“两块8MB的以SLI的形式连接的Voodoo2将优于一块12MB版的卡。”Diamond认为，玩家们会更早面对速度跟不上的问题而不是纹理缓存不够。但其他一些公司不这么认为。实际上，这谁都说不准，什么时候我们才会觉得一块8MB的Voodoo2已经不够了；可能仅仅几个月，也可能要几年。

[illegible]任何的戏，都不需要那额[illegible]4MB，包括《Unreal》、《Half－Life》、《Incoming》和《Forsaken》等，也不会在12MB上运行得更快，事实上，[illegible]都是为现有4MB或6MB的Voodoo设计的，即使[illegible]最高，你也不必非用Voodoo2不[illegible]

[illegible]定决心，终于买了一块12MB版的Voodoo2时，也等于作了一个长期投资，《Prey》和《Ultima Ⅸ》之类的游戏能提供你发挥的余地。但这是至少99年或以后的事了。更应该问问自己：“我就真的现在非要一块Voodoo2不可么？”如果答案是否，那么你最好再等上几个星期，更多的厂商如：Deltron、California Graphics、Miro以及一些台湾厂商也将跟进生产Voodoo2，到那时，我们的选择余地会更大，而价格也肯定会下降。

最后引用一些业界的评价作为本文的结尾：

Tim Sweeney（《Unreal》的引擎设计师）：如果我要买一块，毫无疑问将选择12MB的，虽然它不能给《Unreal》带来速度上的提高，但是将来的游戏在纹理贴图上一定会更细致、精美，那时将体会到更多的纹理缓存带来的妙处。举个例子，Legend Design将在1999年推出他们的《Wheel of Time》，为了它，我将毫不犹豫地选择12MB。

John Carmack（《Quake 3》的设计者）：如果你需要使用高解析度的贴图，选择一块12MB的或许是个好主意，但是主要的3D渲染将会像《Quake 2》一样，根本不需要额外的纹理缓存。因此，它只能提供少许贴图质量上的提高，而不能带来速度上的飞跃。

可见，这一切只有由未来的市场决定，任何专家的预言都不能成为定论。好吧，如果你已经有一块Voodoo，不要急，等一等不会吃亏，而且能够为你带来降价的喜悦。如果你什么都没有，可以开始考虑弄一块Voodoo2了，荷包鼓的，12MB的Diamond是最好的选择；如果买得到的话，Orchid也是不错的选择。如果准备买8MB的，Diamond的8MB不错，它曾经在ZD中国实验室的测试中以微弱优势击败过12MB的Creative和Orchid（具体数据请参见98年6月号《个人电脑》）。

本栏编辑/Chance

《大众文化》光盘杂志浅观

■文/绿茶

拿到大恒公司出品的《大众文化》第三期，立即被它华丽的包装和内容简介所吸引。而当我从头到尾浏览完这张光盘杂志后，竟不知该用什么语言来形容它。在众多电子出版物争相分食市场这杯“羹”的时候，突然见到这样一张内容丰富、界面精美、融实用性娱乐性于一体的高品位电子刊物，实在是一件令人兴奋的事情。

《大众文化》光盘杂志创刊伊始，就给人一种清新的感觉。简洁明快的引导界面，颇似网页的视窗设计，图文并茂的展示理念，优美的背景音乐，无不给人耳目一新之感，令人陶醉其中留连忘返。这是阅读普通书籍和杂志时少有的感觉。它的播放环境是专门为IE浏览器设计的，对那些没有浏览器的朋友，还特别提供了中文IE 4.0的安装程序，可算是服务周到了。事实胜于雄辩，真正的美味佳肴还需大家来品评，我们何不看完再说！

俗话说：众口难调，做菜当然要色香味俱全才好。《大众文化》的与众不同也正是源于它的“精粮细作，百味合一”。当我进入主引导页后犹豫了很久，它的每个栏目都吸引着我，可我却不知该先看哪个，毕竟达11个之多啊！再加上征稿启示、热报、帮助和制作群，摆了个令人眩目的阵式。于是随

手一按，撞进了“科海撷英”。这里有四个小章节——“生命奇观”中聪明的乌鸦、飞翔的鼯鼠、南美的线圈植物纷纷一展天姿；“科学小实验”手把手地教你如何制作多材制的镜子；“海底探奇”揭开了美丽的塔斯曼尼亚海底的神秘面纱；《海洋不是垃圾桶》一文，介绍了赤潮的形成原因，将环保问题摆在读者眼前。

顺着《大众文化》提供的栏目快捷链接来到“艺术长廊”。“画廊”里云集了中国女艺术家的书画佳作百余幅，不但简介作者生平，还可将画放大来欣赏，令我这个画迷着实过了一把眼瘾。日本人偶是东瀛文化的代表，这里收纳了江户时期的众多人偶形象，并对几个常见人物作了解释。看到这儿，不禁疑问：国粹和洋偶究竟哪个更具吸引力？（恐怕是眼睛盯着国画，手里抱着玩偶吧！）

“美食风景线”将中国料理和外国美食双料齐下，并汇集了30多种萝卜盘饰的制作方法和20余套营养早餐，大饱眼福的同时又学到了烹饪知识，实是不小的收获。看了“体育休闲”提供的健身方法，忍不住跃跃欲试。而见到嘉峪关滑翔基地的详介后，又急欲背起降落伞一寻“大漠飞天梦”。这期的“家庭影院”令人激动不已，巨片荟萃明星云集，“国际影坛”特别制作了电影片段欣赏，“音乐银幕”则将迪斯尼动画插曲的MTV收录其中，使人百看不厌。

我想知道“现在什么书最畅销？什么书刚出炉？什么书值得收藏？……”，“从出版社、俱乐部、书店交织的书网吧，您也许可以找到自已的那一本。”“藏书阁”这样说道。于是我的问题在“三联书话”“好书俱乐部社”“国林风排行榜”中得以一一解决了。可知“忙昏了头的人怎样学电脑？如何用左眼皮‘写’就巨著？……”快到这里来寻吧。值得一提的是，这期的《大众文化》还收录了《科普画王》的内容，开设了“漫画天地”这个新栏目，喜爱姚非拉、聂峻的漫画迷们又有收藏品了。

此外，“百年北大”中古老的博雅塔与现代化的电教楼交相辉映，记述着燕园风韵；“车海漫游”里亚洲名车与奔驰一族一较高下；“畅游天下”则带领读者一览承德风光，想旅游就快去翻翻它提供的省钱秘技吧。一气给大家介绍了这么多的内容，你想好先看哪个了吗？

现今人们生活水平逐渐提高，大家对文化出版物也多少有些挑剔，如何得到读者的信任与支持是做好出版物的关键。杂志也好报刊也罢，引人入胜的内容是成功的首要条件，而作为新兴事物的电子出版物，《大众文化》的大容量、图文并茂、一流的视听效果是普通出版物难以比拟的，这无疑是它的长处。而粗茶淡饭和美酒佳肴吃多了都会腻，山珍海味固然令人心动，但“猪舌”“凤爪”之类的下酒小菜“吃”起来也一样带劲，关键是香留齿间，回味无穷。回头再看《大众文化》光盘杂志，美中不足的正是缺少了可令人回味的具有震撼效果的东西。但有一点是可以肯定的，即每个栏目如果比做一口井，那么它们的可挖掘度都是无可估量的，井挖得愈深，水便越清澈，也越能衬托出蓝天白云的美丽和壮观……

步入西方音乐的殿堂
——《雷石音乐圣经》

■文/廷军

相信你是一位音乐爱好者吧！那么，你对西方音乐是否同样充满了兴趣呢？或许你是一位资深的西方音乐收藏家，你是否为在收集音乐CD时没有一份好的购买指南而发愁呢？相信有了北京雷石世纪科技有限责任公司独立开发制作了《雷石音乐圣经》，这一切都将会迎刃而解。这是一张专门为西方音乐发烧友所制作的专业音乐教育光盘。

这部多媒体音乐百科全书通过80余万字、300多分钟精彩音乐片段、60多段动画，使人领略到了260余位西方音乐大师以及指挥、演奏、歌唱家的神韵。它通过420余首辉煌的名曲以及相应的精美激光唱片，将你带进了浩瀚的音乐海洋。

伴随着柴科夫斯基荡气回肠的第一钢琴协奏曲，展现在我们眼前的是光盘的总纲。她共分为五大部分：CD圣经、音乐史、音乐大师、音乐家和名曲欣赏。

在CD圣经中包含了一百余位音乐家四百余张不朽音乐专辑的详细资料。其中包括：CD名称、演奏乐队、指挥家、出版公司以及另外的推荐版本等等，不失为音乐收藏的一大法宝。

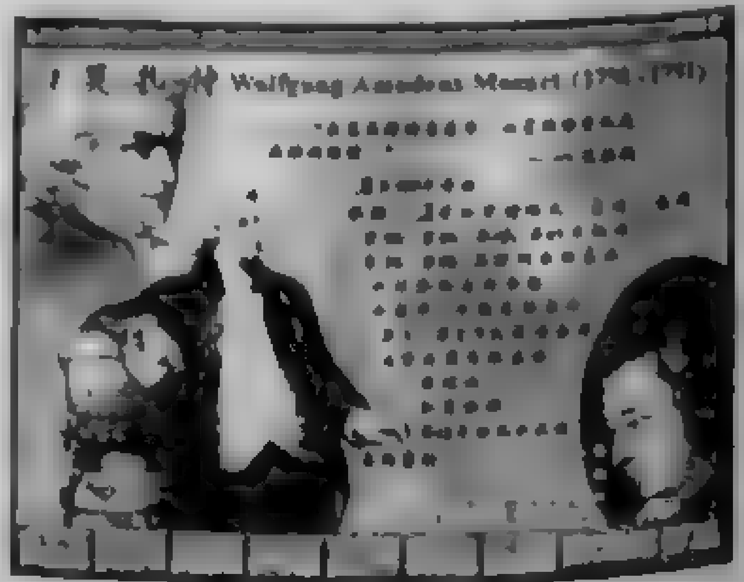
步入音乐史，首先映入眼帘的是一段古代人类老祖先的祭祀画面。(咦？怎么真成圣经了……)听了两位光盘导游那极为纯正的普通话解说，方知音乐竟然产生在语言之前！这段长达六分钟的动画，从最原始的古人类祭祀的鼓声一直演示到本世纪才兴起的新潮音乐，看上使人经历了一次音乐的洗礼。纵观整个音乐史，大致可分为六个不同阶段：古典主义音乐、巴洛克音乐、民族乐派音乐、浪漫主义音乐、印象主义音乐以及近现代音乐。在这里，有每一部分的详尽介绍，包括：各乐派产生时期、产生地点、下属分类、其代表人物、产生背景和意义等。另外，还着重介绍了各乐派的音乐特点，不愧是音乐学习的好帮手。光盘真正的核心内容，是世界众多音乐家及其著作的介绍。在音乐大师的栏目中，分别介绍了演奏家、作曲家、歌唱家、指挥以及乐队。光盘从大师们的生平出发，依次介绍了他们的国籍、师从何人、首演概况、主要作品及荣誉。对于享誉世界的音乐家们，更是不惜笔墨的进行了一番与众不同的介绍。以笔者颇为欣赏的"音乐神童"莫扎特为例：进入莫扎特的主界面，首先映入眼帘的是莫扎特的手绘画像及著名作品目录。接着，光盘导游专业的普通话娓娓道出了莫扎特不平凡的一生。伴随着一段珍贵的有关莫扎特的图集，数十张图片，充分向你展现了这位六岁便开始演奏、九岁写作了第一部交响曲、十一岁便完成了第一部歌剧的天才音乐家的传奇一生。更棒的是：当你任意点取一件作品时，都会有一段详尽的介绍。这其中甚至包括了作曲家创作本曲时的意外遭遇以及作曲家本人和他人对作品的看法等一些鲜为人知的内容。可见雷石真是下了一番功夫。而且大多数介绍中还会附上一段音乐片断以供赏析（这下可真是大饱耳福了！）

最后，对一些特别脍炙人口的著名音乐，还专有一项与主选单"名曲欣赏"相应的选项。单就莫特来说，这里便收录了他的《g小调第四十交响曲》、《C大调第四十一交响曲》及《G大调弦乐小夜曲》。在名曲欣赏中，除了惯例的"导游"介绍的更为详实的乐曲创作背景之外，还非常详细的逐个乐章的对乐曲进行了深入浅出的剖析，仍然是照例附上每乐章的一段剪辑。这一下再也不愁听不懂了！

《雷石音乐圣经》整张光盘体现了一种连贯的统一性：无论使用者浏览哪一部分内容，其中只要是与本光盘其他部分相关的文字叙述，均由红字框了出来。只需轻点，便可以轻松的进行各知识点的跳转，非常方便。

到了最后，不知你发现了没有，雷石公司在本光盘中作了一个很棒的"彩蛋"：当你在看音乐家简历时，窗口之中的左上方有一块旋转的人头肖像(与名曲欣赏中的图标相对应)，轻击肖像，你马上就会发现一个惊喜。

试试看，你的音乐水平究竟有多高？



望星空——《天问》

■文/严虹

小时候，我们对万事万物都充满了好奇。我们都爱向大人们提出稚嫩的问题：为什么天上的星星会一闪一闪的？为什么地球是圆的？为什么太阳总是在早上升起？为什么？……为什么？我们渴望得到答案，可那时我们得到的答案总是那么模糊。

当多媒体技术走入我们生活的方方面面，学习天文知识对普通人

也已不再遥不可及。一款由北京金洪恩电脑有限公司制作的光盘《天问》将带领我们遨游浩瀚无垠的宇宙，领略人类不断探索宇宙的科技成果，以丰富、详实的图文资料揭开宇宙神秘的面纱，解答曾经困扰着我们的问题。

《天问》包括八部分内容：太阳家庭、宇宙探秘、人和宇宙、星际漫谈、星座神话、飞向宇宙、星际遨游和星空揽胜。

其中在"太阳家族"里可以了解我们生活的美丽地球，我们所在的太阳系，我们究竟身在宇宙何处以及发生在身边奇妙的自然现象。

"宇宙探秘"这一部分介绍了人类已知的和未知的宇宙现象，使人感受到浩瀚宇宙的无穷魅力。

自古以来，时间与历法都被认为是人类研究天文学获得的最伟大的成果。在"人和宇宙"这一部分里展示了与人类认识宇宙相关联的许多内容：几十位中外天文学家、丰富多彩的古代观象仪器、古今中外各式各样的天文台，使人大开眼界。

在"星座漫谈"里，全天88个星座，各具特色，交相辉映，构成了美丽灿烂的夜空。这里不仅介绍了分别在四季出现的47个星座，还将在北半球很难观测到的南天41个星座呈现在我们眼前。同时，还附带一些天文学知识的趣闻。

"星座神话"通过一系列神话故事，帮助我们熟悉星空。优美、浪漫的希腊神话，引出全天主要星座的来

历。"二十八宿"通过西游记的故事引出古代中国的星象体系。

"飞向宇宙"部分主要介绍了与人类探索、征服宇宙密切相关的"运载火

箭"、"人造卫星"、"航天中心"、"星际探测器"、"宇宙飞船"等的发展状况，通过对世界各国航天器的介绍，我们可以体会到人类探索未知世界的执着和业绩。

在"星际遨游"里汇集了数百张珍贵的天文学照片，可以让人任意浏览，一饱眼福。

最后，"星空揽胜"这一部分是天文爱好者所必备的"观星手册"。我们可以足不出户，从多种角度观察星空。

《天问》光盘的面世，缩短了天上、人间的距离，完成了人与星空的对话，集知识性、趣味性、欣赏性于一体。该光盘界面友好，采用最新的虚拟现实技术，使人如同身临其境。

本栏编辑/CY

计算机操作员门罗终于报告：无法找到鲍比的网址，除非他再一次和我们联络——但现在已经能够肯定，这个人在A国。

这样还好，克拉克想，A国还有个地方——鲍比身处的城市或乡村——是安全的。

他让操作员再试一次能否进入主机系统。但计算机对所有的指令都没有反应。"他已经更改了密码并预装了病毒，如果解密之后再进入时输错了第二重密码，病毒就会起作用——但是是什么作用我不知道。也许主机会彻底毁掉，也许他会命令卫星开火……我已经尽力了，准将。"操作员掩饰不住自己的沮丧。

毁灭边缘

（续）

□文/秋林

总统府。

国防部长、国家安全事务助理、安全事务局长以及总统本人围坐在办公厅桌子四周，正在讨论怎样对付这个讨厌的鲍比。

第一，找到他。

第二，尽快恢复对主计算机的控制。

第三，万不得已，摧毁主计算机及卫星。

忽然传来消息，监测系统发现卫星正在变轨。

两小时后，卫星到达拉菲尔——A国首都的上空，借助核子火箭，悬浮在那里。

卫星到达之前，拉菲尔上空就响起了防空警报。总统通过网络和广播电视向全体市民讲话，说这是一次例行的防空演习，请大家进入地下室或防空掩体内，医疗、消防机构作好全面准备。一架直升飞机停在总统府前的草坪上，随时准备把总统运往一个为核战专门设计的地下指挥中心。

但是，总统决定留下来。"这个鲍比符应同我谈判的，"他说，"我们应该给他，也给我们自己一个机会。"

"这个顺序名单是万一我遇难之后，所有代理总统的名字，请把它发给全国各地的行政机构。"

"全国处于一级战备状态，密切注意各国海、空军的动态，防止我们的敌人趁火打劫。"

"好了，空天战斗机第一中队可以起飞了。"

总统的电脑又一次跳出了那张小丑的脸。这是期待已久的时刻，总统先开口了。"嗨，鲍比，你好吗？"

"还可以，总统先生——至少与您相比。达摩克利斯之剑此刻正悬在您的头上。"

"鲍比，我感到很遗憾。你为什么要这么做？拉菲尔是一个美丽的城市，是历史与光荣的象征。如果我是你，鲍比，我会立即停止行动。因为同一个国家作对是一件非常危险的事，而且，是一个非常强大的国家。"

"是吗？"鲍比笑了，"谢谢您的提醒，我会小心的。"

总统突然感到一阵愤怒。他强压怒火，继续微笑着说："你这么做一定有自己的目的。我重复一下自己说过的话，你到底想要什么？"

"我想让A国破产。"

"什么？！"

"我给你们12小时，你们立刻把国库内的黄金分成七等份，空运给联合国的几个常任理事国，并把反物质光武器的制造机密向他们公布。"

沉默，长久的沉默。

"你的条件太苛刻了。"

"OK，"小丑又咧了咧嘴。"在你考虑的时候，让我们玩个游戏吧。"

天空中又是一道闪光，总统府草坪上出现了一个由黑色釉质构成的小丑脸，长宽各10米，冒着嘶嘶的白气，正咧着嘴微笑。旁边的直升飞机被切掉了两片桨叶。

通过电视监视屏幕看到这张丑脸的总统觉得，这真是世界上最令人恐怖的笑容了。

操作员报告，鲍比的位置位于A国东南部。

几分钟后，丹尼接进了一个讯号，是正在飞行的空天战斗机队长中校菲力浦发来的。

"我们已经飞出大气层，30分钟后到达战斗区域。"

"很好，"总统说，"你们的燃料够你们在战斗区域呆多久？"

"10分钟，这已经足够了。"

"准备用什么武器进攻？"

"导弹。"

"为什么不用激光炮？"

"这颗卫星有很强的抗激光辐射能力，而且表面布满角反射器，任何光束照到卫星上都会原路返回，摧毁发射者自己。"

"导弹攻击有把握吗？"

"……没有。实话说，卫星上装有最新的反导弹系统。即便能摧毁它，我们也将与它一起毁灭。总统先生，这是一次自杀性攻击。卫星中100千克的反物质会让它变成一颗小太阳，把我们都烧掉。"

"你们将会作为英雄被历史记住。"沉默片刻后总统说。

讯号挂断了。"请接尤纳航天中心。"

克拉克出现在屏幕上。

"准将先生，能否试一下切断主电脑电源？"

"没有用的，它有储备电源。而且，它有完备的自我保护系统，任何进入主机房的人或机器人都会被高压电击倒，我们根本无法拆除它——您知道，现在它已完全失去了控制。"

"那么切断它和网络的联系，这样鲍比就无法控制它了。"

"这很可能会激发病毒程序，后果不堪设想——它可能会按预装的程序发起进攻。"

"切断它和卫星的联系怎么样？"

"可以考虑，但现在不是时候。卫星正处于不稳定状态，切断联系它会落在我们的国土上——无论它掉在哪里，都相当于一颗百万吨级的氢弹。"

"看来只有等待了，如果卫星还能到达稳定轨道的话。"总统略微沉吟了一会儿，低下头，好象在思考什么，不再说话了。

克拉克不安地看着屏幕。他对这次事件是负有责任的，他心里明白这一点——无论这件事怎么了结，他的仕途算是走到尽头了。鼓足勇气，他决定先开口：

"总统先生，我……我想向您提出辞职。"

总统突然抬起头，表情严厉："你的任务是保证这次计划的实施，克拉克，现在你的任务还没有完成，明白我的意思吗？你是一名军人，职责就是你的生命。你将来怎么做我不管，但是现在，你必须克尽职守！"

克拉克羞愧地低下了头。"是，总统先生。"半晌，他接着说："其实，我觉得，直接摧毁卫星更好些，因为……我们并不知道鲍比准备做些什么，也许我们永远也等不到合适的时机。"

"是的克拉克，我想到了。我已经派出了空天战斗机去攻击卫星，如果他们不能成功的话，我们将动用战略核武器。您现在的任务只有一个——等待时机，切断这台电脑和外界的所有联系。"

"下一个，接安全事务局。"

事务局长出现在屏幕上。

"有线索了吗？"

"我们正在查。鲍比不像是A国人，也不像是新移民，他很可能是一个留学生或偷渡者，不能排除他是一个外国间谍——但这种可能性很小。从搜索系统的情况看，他在东南五省的范围之内，如果他再同我们联系，我们能查得更详细些。"

"那么先把所有有嫌疑的人都拘禁起来，根据情况再决定下一步的行动。"

"这很困难。现在正放暑假，东南五省有近3万留学生。非法入境者的情况我们更不了解。另外，这是违反人权的行为，法律是不允许的。"

"违反人权和一个国家的安危哪一个更重要？一切责任由我来承担，你只管去办。要快，尽量地隐蔽。"

"可是……"

"没有可是，只有命令。"总统面无表情地说，"要在10小时内办好。"

菲力浦和他的空天战斗机分队共8架战机已飞抵作战区域。前方5公里处就是那颗卫星了。因为布满角反射器，从这个角度可以看见的仅仅是地球蓝色背景上的一段圆柱阴影和核子火箭发出的红光。请示过总统之后，他下令进攻，并与僚机为第一攻击波。

8枚动能导弹以9倍音速划着弧形，从8个不同方向向卫星飞去。在接近卫星100米处，8枚导弹同时失去了速度。

这是卫星电磁屏障启动的结果，菲力浦心里明白，但忍不住还是骂了一句："见鬼！"

两架战机几乎是同时在卫星左右200米处掠过。

"3号机4号机，改用红外制导导弹进攻！"这是专门用来对付电磁屏障的导弹，全部由复合材料、陶瓷及光导元件组成，不含任何金属成分。

卫星马上作出反应，几个红外干扰弹从卫星中发射出来，5枚导弹被诱偏了，另外3枚被卫星发射的激光击中。

第[illegible]攻击波采用了[illegible]动能导弹混合的方式，[illegible]偏[illegible]摧毁轨道指令。

菲力浦的机舱内亮起了[illegible]灯，这表明他已被卫星的火控系统捕获，随时都有遭到攻击的危险。[illegible]生硬的声音讯号响了起来："请不要继续攻击。敌我识别器显示你们是友方。请不要继续攻击！否则将不得不还击！我没有收到演习指令！我没有收到演习指令！"

菲力浦犹豫了一下，还是下达了指令："第四攻击波，准备，开始！"

还没有发射出导弹，第四攻击波的两架战机已被激光击中，凌空爆炸了。

"重复一遍，我没有收到演习指令！所有战机请飞到15公里以外，否则将被当作敌方加以摧毁。所有战机请飞到15公里以外……"

10分钟马上就要到了，菲力浦甚至想用自己的飞机撞向卫星。但他心里明白这是徒劳的，他不可能成功

10分钟到了，菲力浦不得不下令返航。

巴拉空在自己的电脑上看见了这一切。

他从未想到报仇的感觉是如此的快意。你们没有想到今天吧，A国佬！他想着，想到了爷爷奶奶离开人世时痛苦惊惧的目光，他也想到了母亲……临行时母亲的话又回荡在自己的脑际：

"我们恨A国，但我们并不希望更多的人流血……"

而刚才，有两名优秀的飞行员因他而丧生了，一丝不安浮上心头。

我这么做是为了防止更多的人[illegible]

[illegible]

提上自己的便携机，他出门跨入自己那辆2015年型烧酒精的老爷车

现在的有钱人都坐烧氧气的汽车了

车开到校门口的时候，他突然看见自己的两个亚裔的同学分别被两个陌生人挟着，送进了一辆制式车。虽然用快干漆漆成了红色，但巴拉空马上就从车型判断出，这是一辆警车。

这很可能是冲着自己来的

怎么办？他马上忘了饥饿疲劳，装成漫不经心的样子，开着这辆突突作响的破车向市中心驶去。

不能让他们找到任何证据

第一件事是对宿舍里的那台电脑的存贮器进行清理。他把汽车停到路边，联机后开始把那台电脑中所有有关内容都转移到便携机上来。之后，删掉台式机中的相关内容，将其中课程参考书阅读笔记的记录日期改成最近几天，删除网络访问记录，再加进几条对图书馆的访问，当然图书馆的电脑中也应有相应记录。再之后呢？装两个游戏进去，《天王星20天》和《他们来自地狱》。后者是一个联机对战型的游戏，还需要一个对手——就选校园网络的主机吧——从诞生那天起，电脑和人脑就成了对头。

一切OK

巴拉空又仔细想了想，屋子里还有没有可能暴露的记录信息？

没有了[illegible]也许是潜意识的作用吧，从[illegible]开始他就很仔细地没有留下任何诸如磁盘、纸片之类的东西——好象他早就意识到有今天似的。

他撇了撇嘴，得意地想，看来我是个天才的间谍。看了看表，已经过了两个小时了。神经一放松，饥饿和疲惫的感觉便一起袭来。他强打精神，开车向最近的自动售货机驶去。

7个小时后的总统府。总统刚睡了两个小时，他醒来第一件事就是同安全事务局长通话

"进展怎么样了？"

"不太理想，我们已经接触了2万名学生和7千多名非法入境者，看起来他们中没有这个鲍比。"

"2万多学生……还有1万多呢？"

"总统先生，正在放暑假，我说过，他们大都外出旅游和打工去了。"

"找到他们，不要放掉任何一个可疑者。"

"可是……"

"这已经是9个小时来你第二次说可是了。不要找理由，马上行动。"

"是，总统先生。"

全都疯了，他想，这世界简直像一个精神病院

丹尼梓总统拨通了国防部。国防部长看起来很疲倦

"离最后期限还有2个小时了，导弹怎么还没准备好？"

"计算机网络出了一些问题……"

"也被黑客闯入了！？"

"不，不是。今天军方在实验一种电磁定向能武器时低估了功率值，大量电磁波外泄，损坏了部分计算机，使整个网络陷于瘫痪……"

"又是一种新武器！"总统第一次失态了，"见他妈的鬼！！"

几分钟后，他平静下来。"我怎么才知道？"

"1小时45分钟前我们才查出症结，而那时您刚睡下……"

"好了，现在您打算怎么办？"

"我们正在给一种空射型大气层外巡航导弹加装核弹头，大概还需要1个小时就能投入使用。运气好的话，还来得及。"

这是我们最后的希望了，总统想。

1小时后，小丑又和总统联系上了。

"已经快11个小时了，没有人告诉我，我的任何一个要求得到了满足。"

"听我说，鲍比，做出这种事很困难，我必须征得许多人的同意，而A国还从未向恐怖组织妥协过。"

"你是说我是一个恐怖组织？啊哈，就算是吧！"

"你应该再给我一点时间。"

"再给你一点时间找到我？"

总统沉默了。

"好吧，第一个目标是温斯顿，你们的重工业中心。拉菲尔太美丽了，她将是最后一个。"

联系断了。

电脑操作员报告，鲍比目前位于塔比克省东半部

监测系统报告，卫星正在进行第二次变轨

通话之后，巴拉空把车开到广场边的车群中，熄火，拉上窗帘。如果不出问题的话，他们自己该动手了，他们应该有这个能力。保险起见，还是研究研究卫星的自毁装置吧。

"最好的时机快到了，准将，卫星的轨道参数马上就会到达稳定值。"

"所有人员撤离机房，命令机器人准备，收到讯号后切断所有线路。"

巴拉空在屏幕上看见一个红色的亮点正向卫星飞来，越来越近了。便携机显示出以下信息：

目标：FMG—S3型空射大气层外巡航导弹。

敌我显示：友方。

任务：演习。

执行：10%低功率，拦击。

卫星的火控系统迅速捕获了目标，在主电脑的控制下，开始用演习专用的低功率向目标射击。

目标越来越近了，始终没有显示出已被"击毁"的迹象。主电脑似乎不能理解这一点，继续用低功率射击。突然，一道刺目的白光照亮了整个屏幕，之后，变成了满屏闪耀的雪花。

我做到了，巴拉空想。A国佬，你们自己打败了自己。是真正的核导弹，狗屁，什么演习。

主计算机失去了和卫星的联络，病毒程序启动了。智能电路板接通了储备电源的正负极，一声巨响，这台价值一亿美元电脑变成了一团火焰和纷飞的碎片。

•

巴拉空清除了电脑中的所有相关内容，装进了《他们来自地狱》，对手仍然是校园网络的主机。当然，如果有人想调查他，他们将在计算机的记录中发现，在过去的几个小时中，巴拉空一直在和这台计算机激战。玩了半个小时后，他驱车来到一个小酒馆，要了一大杯烈性酒，一饮而尽。然后摇摇晃晃地站起来，大声嚷道：

"朋友们，你们知道发生了什么吗？是的，你们不知道……但我烦透了。我的女朋友跟一个阔佬跑了，而我呢？还开着一辆烧酒精的汽车。你们明白吗？是烧酒精的汽车啊……"

由于十几个国家大使馆提出了严正抗议，也由于世界人权组织的努力，总统不得不下令释放所有被关押的留学生。他们中有些人根本就没有来得及审问。当然，调查还在继续，巴拉空理所当然地被列进了怀疑对象的名单之中。但同其他几十个重点怀疑对象一样，他们找不到任何证据。

克拉克来到总统府的时候，总统正站在落地窗前，看着外面的挖掘机破坏草地上的那张黑黝黝的丑脸。

"在辞职之前，我想说几句话，总统先生。"

总统好象没有听见，专心致志地望着窗外。

"电脑和卫星我们都能再造一台，"他不自然地抽动了一下嘴唇，"它们将更强大，更安全。"

总统还是望着窗外。这一次，他仰起头，看着一只白色的鸽子扑动着翅膀飞过草地，飞过长窗，飞上蓝天。

"还有这种必要么？"他仿佛在自言自语，"我可能再也没有这种勇气了。"

一阵哨音传来，远方，那只鸽子已汇入鸽群，飞翔在这个美丽城市上空。 （全文完）

镜花园

好象什么都还没做，暑假就已经过去了，只记得耳中满是有关洪水的消息，园里的好几位“老”作者正在那个被洪水威胁的城市，真让我放心不下。如果你和我一样，也有身在异乡而联络不便的亲友，那么现在，你将有机会通过这个你喜爱的栏目，向他献上你的问候。把一句你最想对他(她)说的话(比如：“小龙女，你在哪里？”——想念你的杨过)写在你的画稿背后寄给我，记住，只有美丽的花(画)才能传达你的祝福！

——丹

上期最佳作品：段晓川的《斗斗士八神》

◀《暴走八神》 陕西 张健

丹：是因为看见阿雪和草雉才……

◀《草雉与阿雪》 西安 梁一涛

丹：让我想起了日本电影《情书》……

▲《莉安娜与不知火舞》 北京 王又飞

丹：♫“悠长的夏天，骄阳似火炎”♫……瞧，舞都晒黑了。

▼《色》 大连 朱乾坤

丹：怎么，色也………草雉小心！

◀《劳拉》 北京 段晓川

◀《战士》 江西 李铮

丹：两强相遇，勇者胜……

▼《夏洛特》 湖南 刘劲

丹：夏洛特的样子象是在照相，如果照不好，看见旁边那把剑了吗……

▲《樱花大战 2》 北京 王又飞

丹：象是影片落幕时的画面，再来点音乐就好了！ :)

▼《XENOGEARS》 北京 王又飞

丹：你不说，别人还以为是“丹”呢……

杏 花 村

本店酒保：小马

这回想和大家聊的事很多。百年不遇的洪灾是当前所有人关注的焦点，编辑部的全体成员同千千万万北京人一样参加了各种募捐活动，为灾区人民献出自己的绵薄之力和无限爱心。我也在这里谨代表编辑部向身处灾区的读者朋友们表示深切的关怀和慰问。

我还想祝贺走入大学校门的朋友，鼓励大考不如意的朋友。我总是相信他们之中会出现中国的比尔·盖茨或席德·梅耶，因为他们拥有人生的资本——年轻(咳咳)。话说到此，还是聊游戏界的事吧。上期杂志披露了前导公司的一些变故，引起很多读者朋友的重视。震惊、惋惜、困惑甚至绝望的情绪溢于纸面，令人感慨良多。今年国内游戏业仿佛也经历了一场不算小的洪灾，数家游戏制作公司或小组解体、转业或被并购，总而言之，消失了(这在市场经济体制下本来是司空见惯的事情，但对国内尚未成熟的游戏产业而言就不是小事了)。个中缘由大家都知道：赚不到钱。假如酒店不赚钱，不外乎酒菜不香、价钱离谱、招待不周，没准还要加上巷子太深。做游戏不赚钱也是同样道理，并有更简单直接的原因——盗版。

报纸上将洪水肆虐、全球性气候异常的原因归于厄尔尼诺——拉尼娜现象。国内游戏业不景气的现状也可以用一些“学问”点的东西来解释。国家的政策法规、中国的文化背景、人民的生活水平甚至商品经济社会的道德问题等等，这些都直接对游戏业的形成发展产生作用。

小编们经常和形形色色的“非玩家人士”打交道，所谈主要是该不该玩游戏、怎样对待游戏等等。几年下来，口干舌燥之余发现——差得远！仍然有那么多人视游戏为精神鸦片，在他们眼中有关部门办完禁毒展就该趁热打铁办个“禁游戏展”才对。有些人宽容一点，把游戏列为八旗子弟一流提笼架鸟般的玩物，总是有志之士不该做的。而这一部分人主要是成年人，恰恰是为游戏的重要消费者群提供经济来源的……惨。社会观念甚至对游戏的成本有影响。有人迷惑为什么很多国内游戏公司需要支付如此高额的人工费用，可以理解为这是高科技人才的价值体现，另外有个说法就是：钱少了肯做游戏的人也少；钱不仅买辛苦，还可以买“面子”。

支持游戏的人是有限的，视游戏为潜力巨大的产业的人是有限的，有制作游戏能力的人是有限的……我们手中的银子也是有限的。当面对价格低廉的盗版游戏时，玩家怎么办？一些朋友在信中大声疾呼购买正版，购买国货。我绝对相信他们期盼国内游戏业勃兴的善良愿望，但我知道他们大多数是清贫的学生……墨子说“义者，利也”，我的理解就是要在义与利之间取得一种均衡。如果玩家能买得起正版，他们中的绝大多数是不会买盗版的。康德说：当一个人没有任何功利考虑和外在强制，自觉地去履行自己的义务时，他的行为才是道德的。换言之，被迫遵循的“道德”可能恰恰是不道德的，所以，永远不能责怪我们的玩家。

看到前导上演世纪的悲剧，想到中国游戏开发如此艰辛，怎能不让人为之伤心。作为一个中国电脑用户、一个中国玩家，我希望电脑屏幕上多一些四四方方的汉字。中国游戏业历经苦难，但仍要勇往直前，我们永远支持你！

——陕西西安　欧洪波

看到前导公司的变故，我的心久久未能平静……希望《家用电脑与游戏机》不仅是一位指引者，还要能作一块奠基石，使游戏走上阳光大道。

——辽宁本溪　纪鹏飞

当年清军向八国联军冲锋时是何等悲壮！……后来中国人民过上了幸福的生活。前途光明，黑夜漫长。我们无怨无悔，前赴后继，我们一直在努力。

——吉林　李睿博

惊闻前导退出游戏制作业，不禁有点痛心疾首。不错，是盗版断送了前导，但并非中国市场小或者玩家素质差。发达国家正版游戏价格对于玩家仅相当我们盗版价格所占收入的比例，也就是说完全可以接受。要等到中国成为发达国家，或正版软件卖个盗版价格，似乎离我们都很遥远。

——江苏南通　陈海津

有日落就会有日出，希望今后有更多更好的游戏软件开发公司出现。

——北京　金利

希望贵刊以振兴民族软件工业为已任，每期做一页公益广告，向读者灌输“使用正版光荣”的思想。

——河北邯郸　张彬

尽管由于经济原因我掏钱买国产游戏不多，但我一直在关注国产游戏的可喜进步。8期报导对我是个震撼，作先驱是痛苦的。寄语所有勇气可嘉的游戏从业者：金子总有发光的一天。

——广东广州　李刚

看到这篇报导很是感慨，真心希望他们能尽快东山再起，我一定全力支持(……支持好玩的软件，我没多少钱)。

——湖南长沙　龙威

赢利是商家必需的，但探索也是必需的。我们不能怪他们不坚持，没有意志力，而应该想想自己。是谁一天到晚总往盗版商处跑。盗版价格是诱人，但我们的心是火热的。支持正版，打击盗版，让玩家与游戏制作者相配合是我们现在的当务之急。我们永远支持你——正版软件事业！

——上海　陈世俊

读了众多读者朋友的信，我感到中国游戏业是前途无量的。暂时的低迷是发展中的必然阶段，那一颗颗爱国、爱游戏的火热的心会温暖每一个探索前行的人。当然只有热情是不够的，游戏制作者们目前最需要的是冷静和坚韧。下面请进一位“泼冷水”的朋友：

最近一段时间，国内几家颇有影响的报刊接二连三刊载有关国内一些游戏制作公司和游戏的介绍，好象我们的游戏突然间已登上了世界舞台一样。我并不是说介绍国内游戏不好，但实在有媒体炒作之嫌！

现实是，我国的游戏业需要的不是脱离现实的吹捧，而是冷静的思考。就拿前导的“绝唱”《齐天大圣》来说吧，7月份的上市追踪里写着……推荐配置：3Dfx。赶什么时髦呀？那一道道的光环就是即时光影？它的界面、操作、画面整个就是DIABLO的翻版，但差了何止十万八千里！再说即使做到那样又如何？DIABLO是哪年的产品？别看它现在在尖端100上还排第16位，那是老外的口味，而且绝大多数是在网上PLAY。而在中国有多少人在网上玩游戏？不错，它在电玩点将榜上排第3，可投票的人又有多少在玩他们投的游戏？

一直以来，媒介都在呼吁玩家支持国内正版游戏。我们凭什么要作出牺牲，拿出不菲的血汗钱去买一种还远没有成熟的产品？如果我们的国产彩电比进口货图像差、性能不稳定、价格也不便宜，会有人买吗？你们媒体是不是也会替厂家说：“请支持国产彩电，买吧！以后质量会好的！”说不出口吧？

不错，我们的游戏业起步晚，盗版猖獗。但起步晚可以赶嘛！5年不行10年，10年不行20年，只要距离不拉大，总有一天会赶上！如果想一夜之间赶美超英，是不是也太小看人家了？而对于盗版，也不能一概否认（不要骂我！）。试想，如果政府真的一下子扫清了盗版，游戏业的日子就好过了吗？恐怕首先我们的电脑业就要第一个枯萎……

以上的言辞有些过火，但实在是我的心里话，不爱听就当我没说！中国的游戏制作业，该醒醒了！！！

——awei_h@163.net

良药苦口。不管我们做的是什么梦——只要不是白日梦——梦醒时分就是朝霞满天的早晨，前面的路还长着呢！

为什么《家游》的主页做得这么慢？就算一个人拳打脚踢也差不多啦。另外小马曾说等一切安顿好后会让众编集体“现眼”，逐个介绍，可一直杳无音信，不知何日“现眼”？

——Camily

主页的确让大家久等，实在抱歉。其中原因很多，我想解释推委也没有什么意义。可以告诉大家的是马上就要OK了，届时还要请网上的读者朋友

<知己空间>

本期起交友小栏目的名称采纳了四川刘昆朋友的建议。参加征友的读者请将自己的姓名、年龄、地址、邮编、有效证件复印件和50字左右的留言寄至“杏花村”收，职业、绰号、星座等等请根据个人意愿填写。“性别”不再默认为“男”(可是……欢迎勇敢的女性玩家加入)。小马可能会根据情况删改一些不够雅驯的文字，请大家理解。祝大家如愿找到良友！

李爽(♂20)
别名：HERETIC
地址：沈阳市东北大学13信箱
邮编：110006
征友留言：爱好编程、绘画、音乐，正忙于组建PUPPET BOX工作室和策划游戏，愿同国内Game Developers交友，互相学习，共同发展。

覃超(♂18)
星座：双子
地址：四川宣汉县鸿业化工有限公司
邮编：636150
征友留言：爱好电脑游戏、漫画、篮球、音乐，志同道合的朋友请和我一起“想玩就玩，想画就画，想听就听”。

林杰(♂18)
星座：水瓶
地址：福建福州王庄桃园19座101室
邮编：350011
电话：0591－3635882
征友留言：天下玩友是一家！

孙应青(♂34)
地址：江苏沛县人大办公室
邮编：221600
电话：0516－4632620
寻呼：0516－129－8637280
征友留言：爱好电脑和汽车驾驶，自称“爱玩的老猴子”，喜欢搞自己不懂的东西，相信“三人行，必有我师”，希望有PC GAME高手从天而降。

钱宏伟(♂31)
地址：上海市临汾路1071号502室

邮编：200435
电话：021－56914604
征友留言：收集3DO游戏和FC模拟类游戏，愿与同好交流。

吴剑犁(♂16)
星座：双子
地址：北京大学朗润园十一公寓208号
邮编：100871
电话：010－62751969
E－mail：PSYMeng@ pku. edu. cn
征友留言：喜好美术、音乐、电影、PC GAME，想与喜爱绘画、游戏的朋友建立长期友谊。

徐亦缀(♂17)
星座：人马
地址：上海市闵行区航东路987弄15号603室
邮编：201101
征友留言：小弟好书法绘画，喜爱PC GAME及篮球，愿与四海群豪结识。所谓身无彩凤双飞翼，心有灵犀一点通。

李鑫泰(♂18)
地址：广东潮阳市峡山镇环美路55－59号
邮编：515144
征友留言：有朋自远方来，不亦乐乎！

多"骂"几句才好。众小编集体"现眼"的事嘛……还有些许事情没有安顿妥当。可以告诉大家的是，编辑部来了第一位女编辑（数掌），在本期杂志中会见到她的名字——石子（一点不像女孩子嘛）。一位狂热的女玩家，性格活泼开朗……打住喽，留点以后说。

我觉得贵刊应加强编辑们的人气度，更鲜明地树立小编们的形象。不知你们是否看过"凤凰卫视中文台"的节目，那里就是以树立主持人形象为主，像什么"小莉看时事"、"杨澜工作室"等。贵刊也可以如此，在书中开辟几个由某某小编主持的栏目。这样就能使整本杂志分成几个固定模块，不再给人以"散"的感觉了。

我会永远支持贵刊，直到杂志社……为止，加油吧！

——北京 薛进

好主意，我们在计划明年杂志内容时会考虑的。谢谢不断给我们提出宝贵建议的朋友们，不过以后少来些意味深长的省略号好吗？我这人就爱胡思乱想……

本期参加征友的梁辰朋友可以说是名副其实的忠实读者，每月要省下680毛买10本《家游》（出租？）。希望贵刊今后发扬一丝不苟之精神。不过或许是梁兄故意如此写，来表示忠心。另一种可能性，他的确买了10本、20本（玩家也疯狂？！）……

——上海 顾未然

一个触目惊心的数字！梁辰朋友心酸地写道："每月省下680毛买《家游》"。我，我买不起了。小马哥，帮着点个小数点吧！

——黑龙江哈尔滨 綦凯

啊也！我喝高了吗……翻开梁辰朋友的"档案"，确实是这样写的。唉，看来我们全错了，居然擅自哄抬物价。我的奖金……

1998年第7期读者问卷调查统计结果

读者最欣赏的文章：
1. 特别企划：风云际会——E398特别报导
2. 文渊阁：游戏杂谈·梦想的局限
3. 硬件兵工厂：'98电脑新硬件大展播之二

读者最不欣赏的文章：
1. 文渊阁：游戏杂谈·梦想的局限
2. 业界星空：小议光盘邮购
3. 硬件兵工厂：漫谈DVD

读者最感兴趣的栏目：流星时空
读者认为最好的彩页：盟军敢死队

98年第7期幸运读者名单

四川凉山 潘勇军　北　京 赵剑飞
山东济南 刘　乐　四川成都 郭　健
广东广州 李凯明　甘肃山丹 高　阳
湖北广水 王　昱　山　东 邵　波
湖北襄樊 李金兰　天　津 高　岩
上　海 张世军　辽宁沈阳 李　弋
福建福州 谢　忱　辽宁抚顺 赵光威
福建厦门 郑治国

（奖品为北京北方经纬软件技术开发中心提供的《AV95》）

98年第8期广告意见征答获奖名单

湖南长沙 欧阳洋　山东济南 陈　晨
黑龙江大庆 张镝　云南昆明 侯　骏
吉林图门 高日成　新疆乌鲁木齐 孙新刚
江苏苏州 孙维昆　北　京 何　澄
河北石家庄 张名扬　重　庆 胡　磊

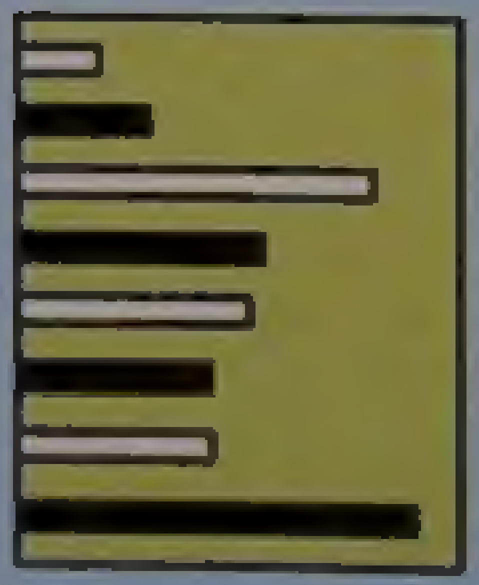
（奖品为北京信源自动化技术有限公司提供的《VRV病毒防火墙》）

魔虎克128

要求游戏品质的玩家们有福了
启亨魔虎克128荣获世界知名杂志
PC Magazine测试评比为唯一比Intel i740
还快的加速卡，在这么高速的魅力下，
不怕高画质的3D游戏，你想
怎么玩都可以！！

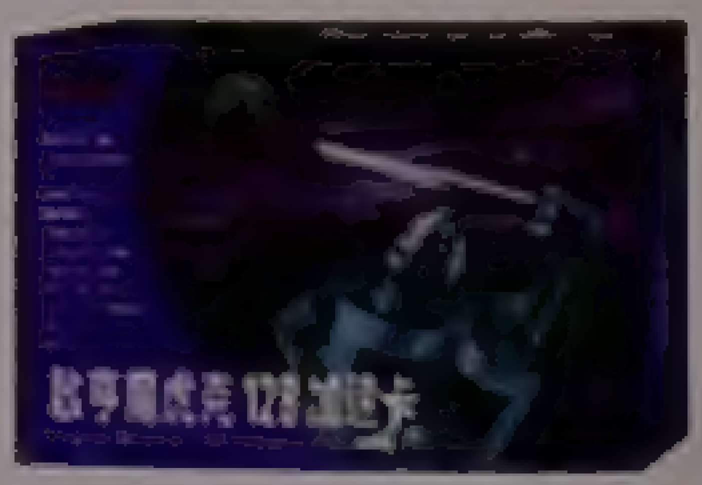
产品功能特色

- 高效率的128位元
- AGP 2D/3D绘图加速晶片
- 4MB 100MHz SGRAM记忆体
- 具有1.6GB/sec频宽
- 符合Win98规格
- 赠送MPEGII播放软体
- 赠送超值3D游戏Incomin



华硕/AGP－V3000	871
华硕/AGP－V2740	847
微星/MS－4410	812
耕宇/Accux i740	810
中凌/ATC－2740	810
启亨魔虎克 128	888

★ 以上 3D WinMark 值摘自 PC Magazine 七月号



启亨魔虎克128加速卡

D I Y **第一品牌**

TRIPLEX

LASER雷射

全国独家总代理：雷射电脑

(北京)北京[illegible]科技发展有限公司
Tel:010－62628080
Fax:010－62629808

(广州)广州市尔丰电脑科技有限公司
Tel:020－87591800
Fax:020－8759200

(沈阳)凯元电子
Tel:024－23887782

(西安)陕西[illegible]科技实业有限责任公司
Tel:029－5523167

(兰州)兰州大维计算机系统工程有限公司
Tel:0931－8883440
Fax:0931－8840150

(乌鲁木齐)
Tel:0991－5837433,5824643
Fax:5846457

(武汉)武汉[illegible]电脑公司
Tel:027－87883842,86722560
Fax:027－86723160

武汉骏升科技公司
Tel:027－87653262
Fax:027－87644429

(重庆)重庆四维电脑电器公司
Tel:023－68790600
Fax:023－63862584

(成都)成都天天电子有限责任公司
Tel:028－5571573
Fax:028－5555720

成都成冠科技发展有限公司
Tel:028－5532166
Fax:028－5538860

国内统一刊号：CN11－3450/TP

定价：6.80 元